116 STRON NA ŚWIĘTA – PONAD 45 RECENZJI NOWYCH GIER!

GRY VIDEO I KONSOLE

GRUDZIEŃ 2007 / 12/2007

新プラス

neo PLUS

SONY PLAYSTATION | MICROSOFT XBOX | NINTENDO WII + DS

OCENIAMY WSZYSTKIE ŚWIĄTECZNE HITY >

MASS EFFECT
NAJLEPSZE RPG NA XBOXA 360

UNCHARTED
PLAYSTATION 3 POKAZUJE PAZURY

CALL OF DUTY 4
WOJNA NOWEJ GENERACJI

SUPER MARIO GALAXY
MIYAMOTO WRACA DO GRY

W NUMERZE >
MANHUNT 2
DRAGON BALL Z BUDOKAI 3
ACE COMBAT 6
NEED FOR SPEED PROSTREET
BLACKSITE: AREA 51
RESIDENT EVIL: UMBRELLA CHRONICLES
SILENT HILL: ORIGINS

WERDYKT > OSTRZE W TŁUMIE
POZNAJ KODEKS SKRYTOBÓJCÓW!

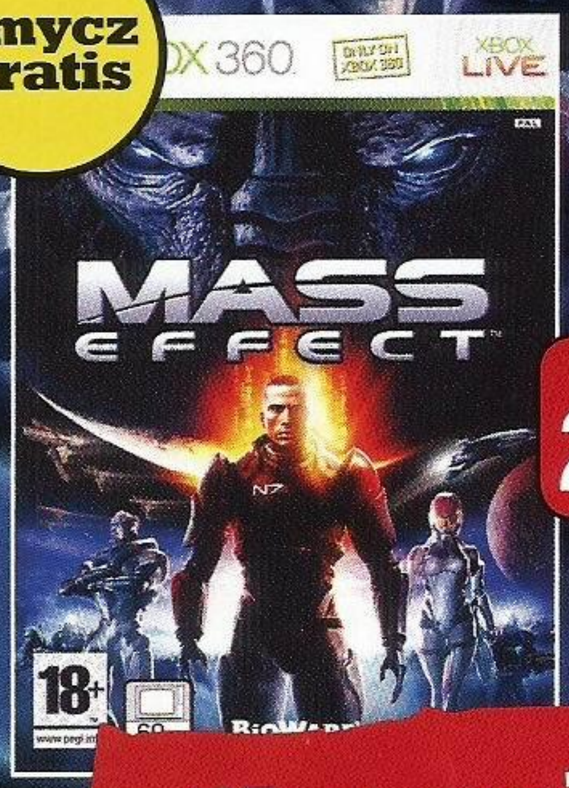
ASSASSIN'S CREED

KILLZONE 2 >
BĄDŹ ŚWIADKIEM REWOLUCJI

KANE & LYNCH >
ZWYRODNIALEC I PSYCHOPATA

CENA: 8.99 zł (w tym 7% vat)
9 771505 820004 12
nr 104 ISSN: 1505-8204 INDEX: 345342

Smycz gratis

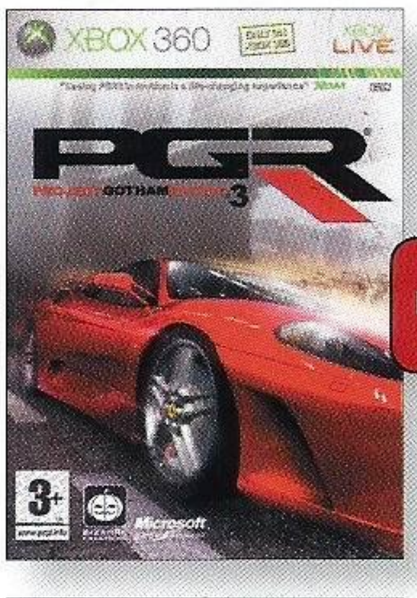


259,90zł
229,90zł
Mass Effect

sklep.gram.pl/MassEffect

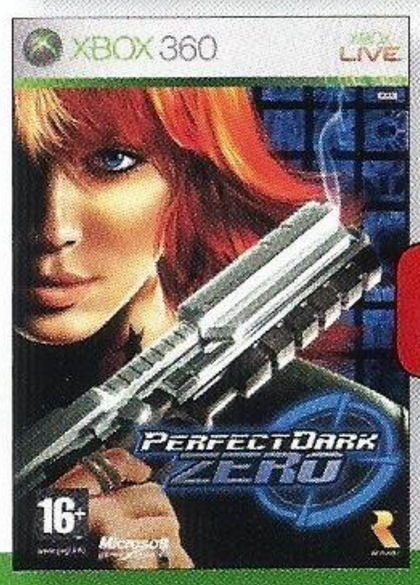
Konsolowe RPG roku po polsku!

259,90zł
109,90zł
Crackdown PL

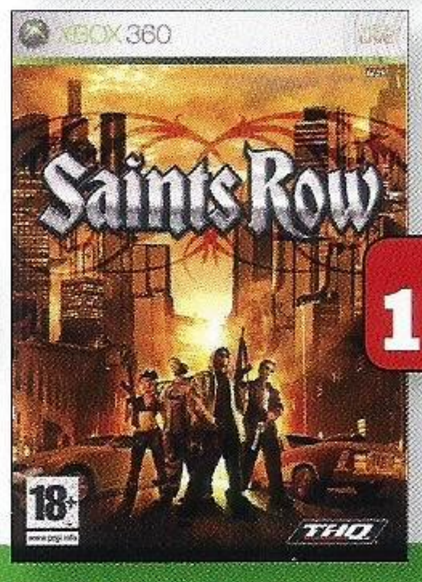


199,90zł
74,90zł
Project Gotham Racing 3

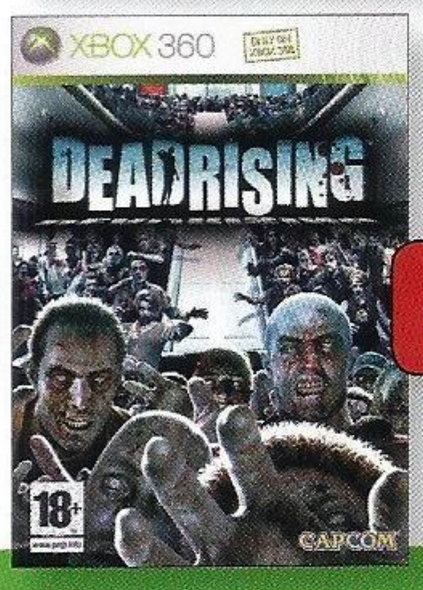
199,90zł
109,90zł
Dead or Alive 4



149,90zł
69,90zł
Perfect Dark Zero



129,90zł
109,90zł
Saints Row



199,90zł
99,90zł
Dead Rising

SUPER GRY W SUPER CENIE!

sklep.gram.pl

Promocja i oferta ograniczona ilościowo i czasowo. sklep.gram.pl zastrzega sobie możliwość zmiany zasad promocji.

NAJNIŻSZA CENA W POLSCE!

Xbox 360 Premium
+ dwie gry po polsku!

1299 zł

Wesołych Świąt!

I Szczęśliwego Nowego Roku. Z NEO+ i stertą nowych gier pod choinką!

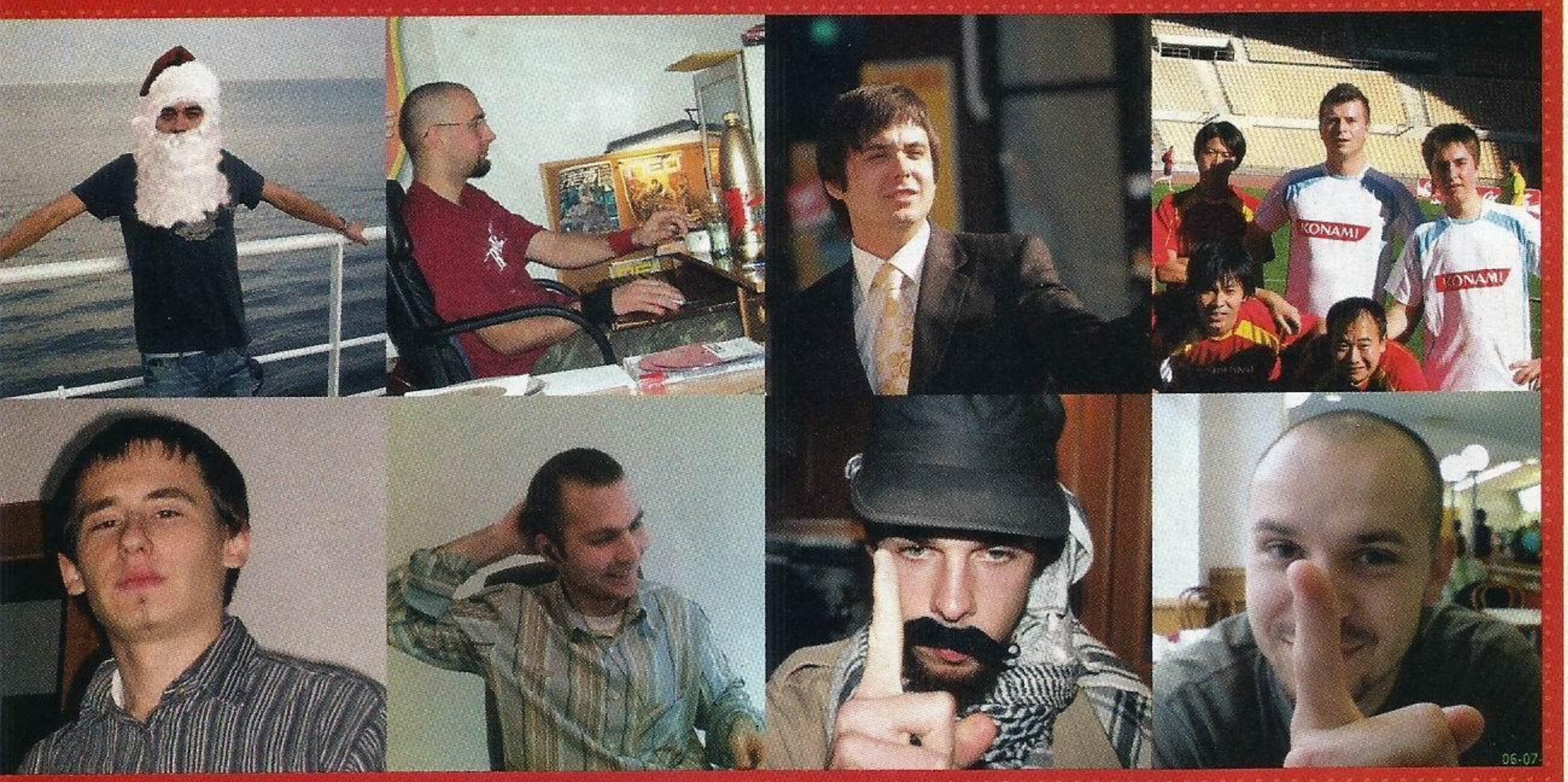
Konsole nowej generacji przyniosły nam ciekawy trend, na który w dalszym ciągu patrzę ze zdumieniem i niedowierzaniem. To już druga końcówka roku, podczas której Japończycy praktycznie nie dostarczyli żadnej z kontynuacji swoich hitowych serii, może poza Super Mario Galaxy na Wii. Czy kilka lat temu wyobrażaliście sobie święta – co ja mówię – niemal dwa lata bez nowego Finala, Gran Turismo, Residenta, Devil May Cry, Metal Geara? Czy choćby jednej z nich? Trzy z pięciu najważniejszych recenzowanych przez nas w tym miesiącu gier powstały w USA (Mass Effect, Call of Duty 4, Uncharted), jedna w Kanadzie i Francji (Assassin's Creed), i tylko Mario przywędrował z Kraju Kwitnącej Wiśni. Ba, japońskie firmy outsource'ują swoje serie na zachód (Silent Hille czy Bionic Commando). Czy to oznacza kryzys japońskiej myśli twórczej i siły przerobowej, czy jedynie trwającą długo adaptację do maszyn nowej generacji? Obstawiam to drugie, choć na przykładzie nowego PESa wyraźnie widać, jak słabo przygotowane są japońskie studia pod kątem next-genów. Do roboty, lenie. Chcemy grać.

Ale nawet pomimo braku mocnego japońskiego uderzenia, wspaniale jest być graczem konsolowym tej zimy. W dobrych grach można wręcz przebierać, ukazały się długo oczekiwane hity, a przy okazji wiosna zapowiada się równie ciekawie, a to dzięki przepchnięciu kilku pozycji. Burnout Paradise, nowe Mercenaries, Rock Band, Haze, czy Too Human to tylko kilka spośród wielu dobrych gier, których spodziewamy się w pierwszym kwartale 2008.

Dziękujemy za kolejny wspólny rok – za Wasze zaufanie, dzięki któremu niezależne wydawnictwo może istnieć na tym niełatwym rynku i koncentrować się na dostarczaniu jak najlepszego hardcore'owego magazynu o grach video. Każdy kolejny numer przygotowujemy z myślą o Was i dlatego gorąco zapraszam do wzięcia udziału w ankiecie, którą zamieściliśmy na stronie 98 – pomoże nam jeszcze lepiej trafiać w Wasze gusta. W imieniu załogi NEO+ składam Wam życzenia Wesołych Świąt i Szczęśliwego Nowego Roku. I żeby Wam się dzieci padów nie czepiały. Zobaczymy się ponownie na początku 2008 roku – oby był jeszcze lepszy niż ten!

■■ **Gulash**

PS: Naciskacie, żeby wróciła „robocza muza". W tym miesiącu składanie numeru i szykowanie go do druku upłynęło przy: Gabriel & Dresden – *Toolroom Knights 2*, Kid Rock – *Rock'n'Roll Jesus*, Roislin Murphy – *Overpowered* i Blade Runner: Esper Edition OST.



Kto jest kim – rozwiązanie zagadki

MARCIN GÓRECKI // Gulash
xmas time
Co prawda nie dziwią mnie podzielone zdania na temat Assassin's Creed, ale przychylam się do opinii Marcellusa – to potężny kawałek kodu, świetny start nowej trylogii i po prostu dobra gra. Call of Duty 4 – coś nieprawdopodobnego, kampania singleplayerowa może jest i krótka, ale takie HALO 3 po prostu pożera na śniadanie. Uncharted – ach, jak ja tęsknę za takimi prostymi w założeniach, ślicznymi i płynniutkimi grami. Miodek. To trzy gry, które sugeruję na świąteczny urlop.

MARCIN SIKORA // Marcellus
non nobis
Nie wiem czego ludzie oczekiwali po Assassin's Creed. Szybkiej i efekciarskiej sieczki w stylu God of War ze szczyptą klimatów skrytobójczych? Każdy, kto chce przez tę grę przelecieć, jak gotowana kapusta przez batalion Armii Czerwonej, robi sobie ogromną krzywdę. W AC trzeba grać powoli, sycąc oczy widokami. Nie jest to bajka bezbłędna, ale za to wróżebna – już niedługo tak będą „żyły" miasta w grach. Czego Wam wszystkim życzę w Nowym Roku. I konsoli pod choinką też.

MICHAŁ MIELCAREK // Mielu
pro-żonkiś-gamer
Na PGA można było zmierzyć się z byłym mistrzem świata w PieCowe fpsy, Johnathanem 'Fatal1ty' Wendelem (przyznał, że woli Painkillera od „powolnego" UT3!). Jak się okazało 26-letni mistrz nie ma dziewczyny. To smutne, bo utwierdza ludzi w przekonaniu, że pro-gracze to nolife'y. Jeszcze smutniejsze jest to, że po chamsku w necie żartuje się z Jade Raymond. Panowie, traktujcie kobiety z szacunkiem, a Wy też znajdziecie taką, która zaakceptuje Wasze hobby. Mi i Blizzowi się udało. Good luck.

KRZYŚ PAPLIŃSKI // Banan
wojna światów
Podłączanie się do pociągu wychwalającego Call of Duty 4 jest tak nieoryginalne, że aż niestosowne, ale nie potrafię się powstrzymać. To absolutnie najlepsza narracyjnie gra wojenna z jaką się zetknąłem, a historia bohaterów – z uwzględnieniem pewnego dzielnego amerykańskiego marinesa – ma finał o jakim nie śmiałem marzyć. Odkąd jako dziecko oglądałem filmy z bohaterami, zawsze czekałem na odważnych scenarzystów, którzy nie baliby się śmiałych zabiegów narracyjnych.

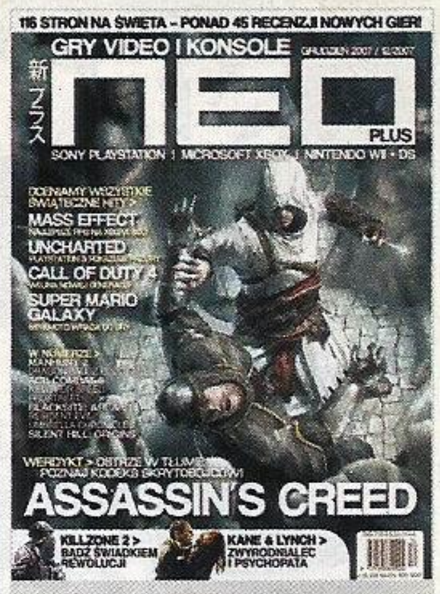
KRZYSZTOF JANICKI// Kaxi
gramy do upadłego
Cóż to był za miesiąc! Zmiana rządu, koronacja Smolarka, Polska na Euro, Anglicy w rozpaczy. Niestety, Mac zabronił mi o tym pisać, a kazał skupić się na grach. Wyjątkowo nie mam mu tego za złe, bo takiego listopada nie było już dawno. Decyzja, na którą pozycję poświęcić czas i pieniądze, może być naprawdę trudna, bo co tytuł, to lepszy. W recenzowane w tym numerze gry większość z nas będzie grała przez najbliższych kilka miesięcy. Current-geny rozkręciły się na maxa.

KUBA GŁUSZKIEWICZ // Brat
jesienna nędza
Ostatnio swoje samopoczucie przyrównuję do ostawionej produkcji Wiedźmin. Czyli jak? No, zbugowany się czuję. Nie wiem czy to jesienna depresja, czy jakiś nowy trend w moim życiu. W każdym razie PES 2008 na PS2 nie poprawił jakoś kolosalnie mojego samopoczucia. Co prawda z jednej strony miło jest patrzeć na nową produkcję Konami, która eliminuje wiele błędów poprzedniczki. Z drugiej jednak, widać schyłek PS2. Ta ostatnia według wielu zapisała się złotymi zgłoskami w historii konsol.

ANDRZEJ MĄDRZAK // Dr Max
prawie przerobiony
Niefajnie dać zrobić się w konia. Ostatnio natomiast właśnie to mi się przytrafiło. Już prawie przestawałem turlać się ze śmiechu po przeczytaniu oceny przyznanej Mass Effect przez Famitsu i jej uzasadnienia, a tu okazało się, że to wredna ściema puszczona w sieć przez jakiegoś niegodziwca. Szybko jednak poprawiłem sobie nastrój biorąc się za strzelanie w plecy mym ziomkom z ekipy Jericho, biorąc we własne ręce ewolucyjny proces eliminacji najgłupszych osobników.

PATRYK BUKOWIECKI // qsh
dalekie mannheim
Wiecie, jak to jest, gdy czeka się z niecierpliwością na przełom listopada i grudnia, żeby w końcu sprawdzić milion największych gier, na które czekało się w nieskończoność, prawda? Padł mi jeden z next-genów. Szlag by to trafił. Pograć w coś dla przyjemności? Wolne żarty. Dlatego pochłonęła mnie praca. Tak przynajmniej mówię wszystkim wkoło – forma motywacji. Im większej liczbie osób powiem, że działam, tym mam więcej powodów, by działać naprawdę. Spróbujcie!

A także: Krzysztof Tyszka // Ganon, Adam Zdanowski // Blizzard Beast, Tomek Bykowski // Matt, TL // T L Lewis, Arkadiusz Matecki // Dante
Special guest star: Cubituss



Numer 105 // **grudzień** 2007
issn 1505-8204 // **index**: 345342

MAGAZYN
Redaktor naczelny: Marcin Górecki //**gulash@neo-plus.pl**
Z-ca red. nacz: Marcin Sikora //**marcellus@neo-plus.pl**
Redaktor: Michał Mielcarek //**mielu@neo-plus.pl**
Newseditor: Patryk Bukowiecki //**qsh@neo-plus.pl**

Współpracują: Banan, Krzysztof Janicki, Łukasz Kurkowski, Szymon Maślak, Miłosz, Oskar Nowak, Adam Zdanowski, Adam H, Krzysztof Tyszka, Tomasz Bykowski, Kuba Głuszkiewicz
Hall Of Fame: Anek, Janush, Joseph, Merlin, Nolster, Origin, OG, Vandal, Wicik.
Oprawa Graficzna: Independent Design Group
Korekta: Mac daddy
Druk: ELANDERS Polska

Adres do korespondencji:
NEO PLUS, Ottawy 11
05-500 Piaseczno

Email: redakcja@neo-plus.pl
Internet: www.neo-plus.pl
Wydawca: Independent Press

PRENUMERATA I ARCHIWALIA
Email: prenumerata@neo-plus.pl
Hotline: (22) 716 87 98 w poniedziałki w godzinach 13-15

REKLAMA
Email: reklama@neo-plus.pl
Telefon: (22) 716 87 98

Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe występujące w tej publikacji są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych lub celem identyfikacji. Wszelkie prawa autorskie zastrzeżone.
Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy.
Przedruk tekstów zamieszczanych w Neo Plus i udostępnianie materiałów, cytowanie, streszczanie, dokonywanie wyciągów w każdym wypadku wymaga pisemnej zgody redakcji.
Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji.
Wydawca ostrzega P.T. Sprzedawców, że zabroniona jest sprzedaż numerów bieżących i archiwalnych Neo Plus po cenie niższej od ceny detalicznej ustalonej przez wydawcę. Sprzedaż po cenie innej niż wydrukowana jest nielegalna i grozi odpowiedzialnością karną.

„PES 2009 is in development, but after hearing the criticism, we'll be taking it back to the drawing board. It might not be next year, but it will be soon." – Shingo 'Seabass' Takatsuka po fali krytyki Pro Evolution Soccer 2008.

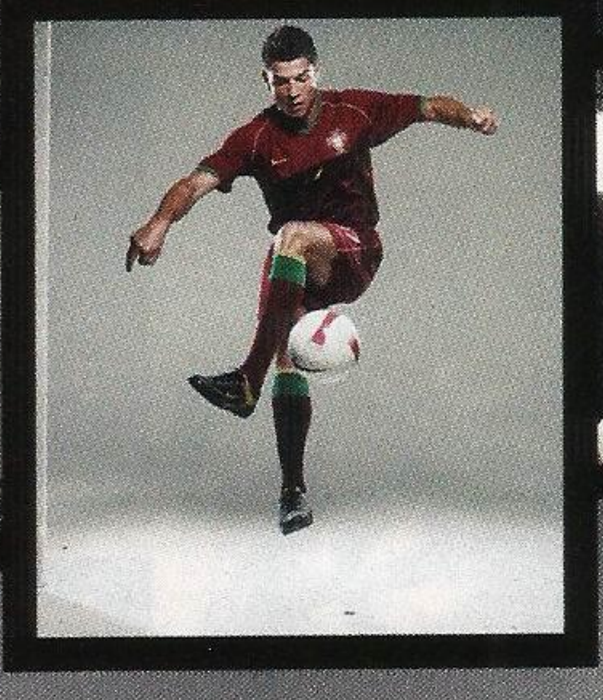
GAME OVER

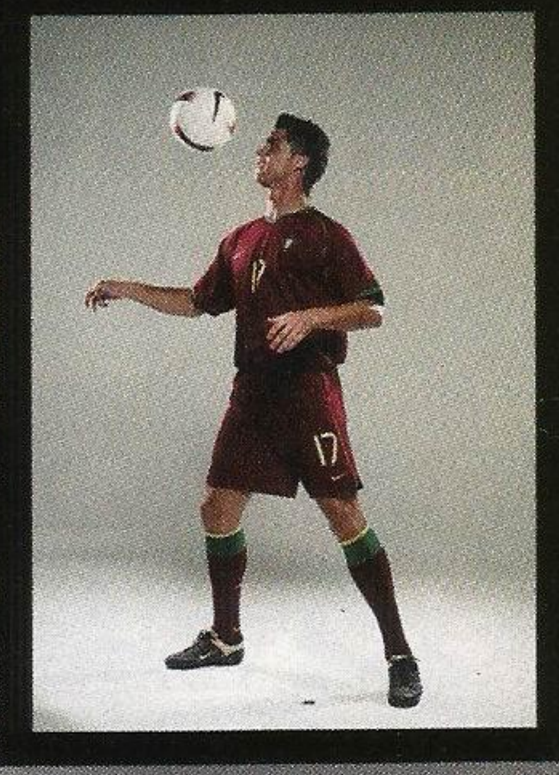
■ **PGA:** To naprawdę ma wyglądać jak giełda komputerowa z lat dziewięćdziesiątych?
■ **FPSy:** Są fajne i rządzą, ale powoli nam się zaczyna ulewać – nie ma w zapowiedziach innych gier?
■ **Manhunt 2:** Tyle hałasu... o nic. A raczej o tak niewiele.

PRESS START

■ **POLSKA:** Jedziemy na Euro! Ebi, Leo, chłopaki – dzięki za wszystko! Teraz trenować!
■ **PSP Slim & Lite:** Co za śliczny kawałek sprzętu. A i gry wreszcie są... Miodzio!

KONAMI

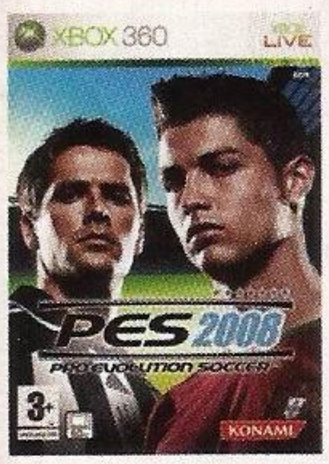


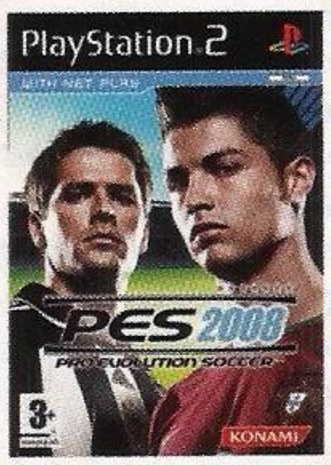


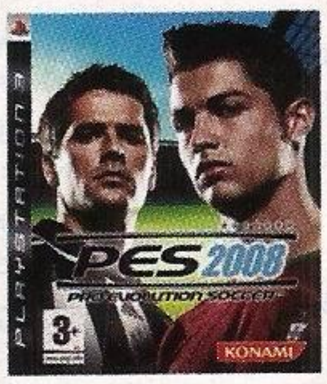
This is me

THIS IS MY GAME

Cristiano Ronaldo







Już w sprzedaży!

PES 2008

PRO EVOLUTION SOCCER™

3+ www.pegi.info

PC DVD ROM ONLY DVD COMPATIBLE

XBOX 360 XBOX LIVE

PLAYSTATION 3 PSP™

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CD PROJEKT

NINTENDO DS™

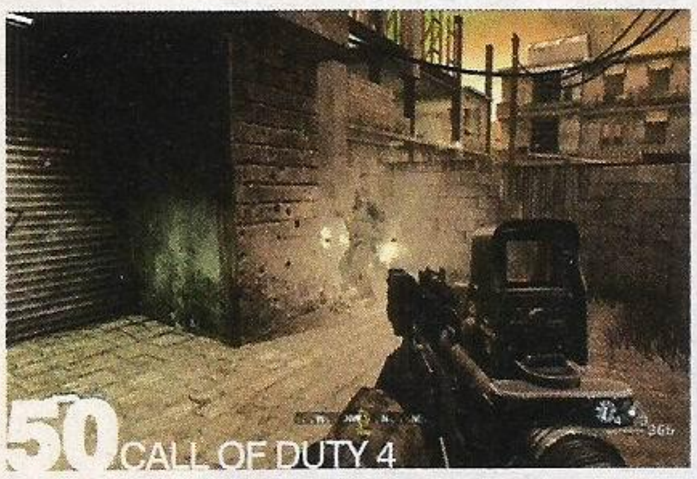
Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. "PlayStation." and "PlayStation." are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PSP" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. NINTENDO DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO. adidas, the 3-Bars logo and the 3-Stripes mark are registered trade marks of the adidas Group, used with permission. Teamgeist is a trade mark of the adidas Group, used with permission. The use of real player names and likenesses is authorised by FIFPro and its member associations. Officially licensed by Asociación del Fútbol Argentino. Officially licensed by FFA © Football Australia 2006 Limited. Officially licensed by Czech National Football Association. Officially licensed by CFF. © The Football Association Ltd 2007. The FA Crest and FA England Crest are official trade marks of The Football Association Limited and are the subject of extensive trade mark registrations worldwide. copyright FFF. Officially licensed by FIGC and AIC. © 1996 JFA. © 2002 JFA.MAX. © 2001 Korea Football Association. Special thanks to SEJIN, MUKTA, Eunho, Denis for Korea National Team data. All copyrights and trademarks are KNVB respectively Team Holland property and are used under license. Licensed by OLIVEDESPORTOS (Official Agent of the FPF). Producto oficial licenciado RFEF. © 2002 Ligue de Football Professionnel ®. Officially licensed by Eredivisie CV. Gioco ufficialmente concesso in licenza della LEGA NAZIONALE PROFESSIONISTI. Campeonato Nacional de Liga 07/08 Primera y/o Segunda División Producto bajo Licencia Oficial de la LFP. Official Licensed Product of A.C. Milan. Porduto Licenciado por Sport Club Internacional. Under licence from [JJB Sports plc/The Rangers Football Club plc]. Rangers is a registered trade mark of The Rangers Football Club plc. Official Product of Club Atlético River Plate Under license of Pro Entertainment. Official product manufactured and distributed by KDE-J under licence granted by Soccer s.a.s. di Brand Management S.r.l. Produced under licence from Tottenham Hotspur Plc. © 2007 Konami Digital Entertainment Co., Ltd. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license.

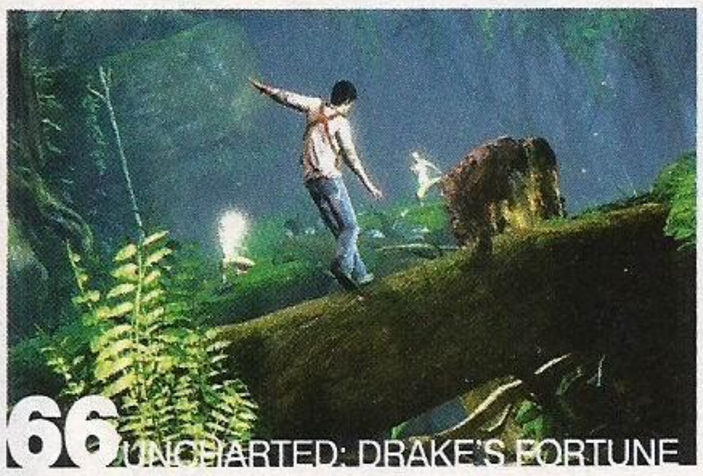
MENU // GRUDZIEŃ 2007

34 ASSASSIN'S CREED

86 MANHUNT 2

76 SUPER MARIO GALAXY


50 CALL OF DUTY 4


66 UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE

90 MASS EFFECT

NEWSFLASH

010> POZNAŃ GAME ARENA
Największa (?) polska impreza dla graczy miała miejsce pod koniec listopada. Byliśmy tam.

014> FRONTLINES: FUEL OF WAR
To może być jeden z cichych hitów wiosny – zespołowa strzelanina, która ma szansę podbić serca graczy.

018> THE CLUB
Już gramy w nową strzelaninę Bizarre Creations, twórców serii Project Gotham Racing.

022> KILLZONE 2
Wszystkie dostępne informacje o jednej z najbardziej oczekiwanych gier na PS3 zebrane w zgrabny tekst. Plus nowe, niepublikowane wcześniej screeny!

022> TURNING POINT: FALL OF LIBERTY
Naziści na Manhattanie – wizja inwazji na USA w nowej strzelanie fpp.

RECENZJE

034> ASSASSIN'S CREED
040> SINGSTAR R&B
040> LARA CROFT: TOMB RAIDER ANNIVERSARY //X360 I Wii
042> BLACKSITE: AREA 51
043> THRILLVILLE: OFF THE RAILS
044> S.O.C.O.M. TACTICAL STRIKE
046> FOLKLORE
048> F.E.A.R. FILES
050> CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE
054> DRAGON BALL Z: BUDOKAI TENKAICHI 3
056> BLADESTORM
061> LEGO STAR WARS: THE COMPLETE TRILOGY
062> KANE & LYNCH: DEAD MEN
064> CLIVE BARKER'S JERICHO
066> UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE
070> NARUTO: UZUMAKI CHRONICLES 2
070> PRO EVOLUTION SOCCER 2008 //X360
071> CASTLEVANIA: DRACULA X CHRONICLES
072> NEED FOR SPEED: PRO STREET
074> JAM SESSIONS
074> SONIC RUSH ADVENTURE 2
075> THE SIMPSONS GAME
076> SUPER MARIO GALAXY
080> SWAT: TARGET JUSTICE
080> VALHALLA KNIGHTS
081> BEOWULF
082> SILENT HILL ORIGINS
084> ACE COMBAT 6: FIRES OF LIBERATION
085> RESIDENT EVIL: UMBRELLA CHRONICLES
086> MANHUNT 2
088> GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK
089> PRO EVOLUTION SOCCER 2008 //PS2
090> MASS EFFECT
094> MARIO PARTY DS
094> ORCS & ELVES
095> SOUL NOMAD AND THE WORLD EATERS
096> THE EYE OF JUDGEMENT

NEON

097> PSP SLIM & LITE
Test nowego PSPka z kablem TV-Out!

099> MOTORSPORT
Inauguracja nowego działu o racerach.

100> DEKADA N+
Pierwsze trzy lata NEO Plus we wspomnieniach Gulasha.

102> PROJEKT: MGS
Wszystko, co dotyczy świata Snake'a.

103> COMBAT EVO
O HALO 3 – rozprawki część druga.

103> MARTWE PIKSELE
Brudny Harry – w roli głównej Clint Eastood. RIP.

104> GRYWALNA GROZA
Co złego i zgniłego w świecie horroru?

105> NIEDZIELNY GRACZ, CZYLI KONSOLE...
Felieton T. L. Lewisa.

106> RETROSPEKCJA
It's a me, Mario!

107> WARTO ODWIEDZIĆ
Najlepsze konsolowe strony WWW w polskiej sieci.

108> CZYTELNICY NADESŁALI
Recenzja książki od gracza, o graczu i dla graczy!

108> PLAYSTATION STORE
Sklep już otwarty – rzucamy okiem na ofertę.

108> PS2 ZONE
Reedycje gier na PS2 ukazują się teraz w świetnych cenach!

112> FAQ
Listy do Banana, SMSy do Miela – nasz kontakt z Wami!

114> FINISHER
Puenta w wykonaniu Grabarza.

PIERWSZA... NAJLEPSZA... NIEZWYCIĘŻONA!

Virtua Fighter 5 ™

Premiera już 8 XI 2007*

Stań do walki z całym światem dzięki usłudze Xbox Live!

16+ www.pegi.info

XBOX 360 LIVE

PLAYSTATION 3

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

gram.pl Z CDPROJEKT

SEGA® www.sega-europe.com

© SEGA. SEGA, SEGA logo i Virtua Fighter są zarejestrowanymi znakami handlowymi lub znakami handlowymi SEGA Corporation. Wszelkie prawa zastrzeżone. „PlayStation", „PLAYSTATION" i logotypy „PS" są zarejestrowanymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE i logo Xbox są znakami handlowymi grupy Microsoft.

* Gry komputerowe s wyjątkowo złożonymi produktami, a daty ich wydania zależą od wielu czynników, często leżących poza CD Projekt. Z tego względu prosimy pamiętać, że data premiery może ulec zmianie.

www.ultima.pl

XBOX 360 najlepsze raty!

ULTIMA

Świat Elektroniczne/Rozrywki

UWAGA! NOWY NUMER DO ZAMÓWIEŃ TELEFONICZNYCH: 022-485-52-10

e-mail: ultima@ultima.pl, sklep internetowy: www.ultima.pl

Adres sklepu: ULTIMA s.c., 00-867 Warszawa, ul. Chłodna 35/37 pawilon 7
tel. 022-624-78-16, pn.-pt. 11.00 - 19.00, sob. 10.00 - 15.00

Koszty przesyłki: poczta – priorytet 11 pln, kurier (do 48 h) 15 pln

Ceny zawierają VAT. To tylko niewielka część naszej oferty! Zastrzegamy sobie prawo zmian cen bez powiadomienia. Cennik nie stanowi oferty handlowej. Użyte nazwy własne są własnością ich właścicieli.

Nintendo DS/DS Lite/3screen | Nintendo Wii | PlayStation 2 | PlayStation 3 | Sony PSP | XBox 360

PLAYSTATION 2

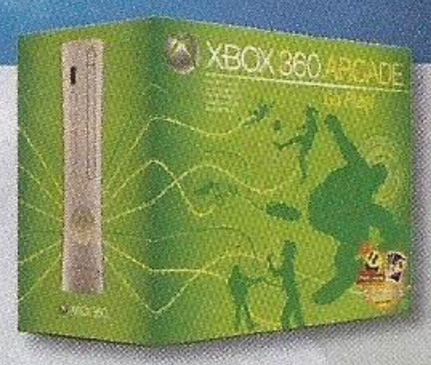
DRAGON BALL Z Tenkaichi 2	179
DRAGON BALL Z Tenkaichi 3	179
EVERYBODY TENNIS	169
EYE TOY Kinetic Combat	149
FIFA 2007	159
FIFA 2008	179
FINAL FANTASY VII Dirge of Cerberus	149
GOD OF WAR 2	179
GUITAR HERO 2	159
GUITAR HERO 2 + gitara	299
GUITAR HERO 3 + gitara	339
HARRY POTTER i Zakon Feniksa	179
MARVEL ULTIMATE ALLIANCE	179
MORTAL KOMBAT Armageddon	149
NBA LIVE 08	169
NHL 2K7	149
OKAMI	149
PRO EVOLUTION SOCCER 8	159
RAYMAN Raving Rabbits	179
ROGUE GALAXY	199
SHADOW HEARTS From the New World	169
SHREK The Third	149
SIMS 2 Castaway	169
SINGSTAR ESKA – Hity na Czasie +mikrofony	199
SINGSTAR Legend	149
SOCOM 3	199
SPIDERMAN 3 Special Edition	189
TEST DRIVE Unlimited	149
TIGER WOODS 07	179
TIGER WOODS PGA TOUR 08	169
TOM RAIDER ANNIVERSARY (wersja kolekcjonerska)	149
TRANSFORMERS	179
VALKYRIE PROFILE 2: Silmeria	159
WWE SMACKDOWN vs RAW 2007	149
Platinum PS2:	
BATTLEFIELD 2	77
BLACK	77
BOOGIE	99
BURNOUT 3 Takedown	77
BURNOUT DOMINATOR	139
BURNOUT REVENGE	77
BUZZ Zabawa w Dżungli	129
CALL OF DUTY Finest Hour	69,90
CALL OF DUTY 2	77
CALL OF DUTY 3	89
CANIS CANEM EDIT (Bully)	119
CASPER I UPIORNE TRIO	54,90
DA VINCI CODE	79
DANCING STAGE SUPERNOVA	139
DEVIM MAY CRY 3	89,90
DRAGON QUEST VIII	77
EVERYBODY'S GOLF	69
EYE TOY Kinetic	59
EYE TOY Play Sports	59
FAST AND FURIOUS Tokyo Drift	139
FIFA 06 (PL)	77
FIFA STREET 2	77
FIGHT NIGHT: Round 3	77
FINAL FANTASY XII	77
FINAL FANTASY X-2	77
FORBIDDEN SIREN 2	49,90
FORMULA ONE 2006	77
GOD OF WAR	59
GODFATHER (PL)	77
GRAN TURISMO 4	59
GTA: Liberty City Stories	99
GTA: San Andreas	79
GTA: Vice City Stories	119
GUN	109
HARRY POTTER i Czara Ognia (PL)	77
HARRY POTTER i Komnata Tajemnic	49,90
HARRY POTTER i Więzień Azbakanu (PL)	77
HEATSEEKER	99
JAK 2	59
JAK 3	49,90
JAK X Combat Racing	49,90
JUICED 2 Hot Import Nights	119
KILLZONE	59,90
KINGDOM HEARTS II	99
LEGO STAR WARS II Original Trilogy	129
LORD OF THE RINGS: Return Of The King	77
LUMINES Plus	89
MANHUNT	79
MEDAL of HONOR: Frontline	69
MEDAL of HONOR: Rising Sun	69,90
MEDAL of HONOR: Wojna w Europie	77
MORTAL KOMBAT Shaolin Monks	77
MOTO GP 4	77
NBA LIVE 06	77
NBA LIVE 07	129
NEED FOR SPEED Carbon	119
NEED FOR SPEED Most Wanted PL	77
NEED FOR SPEED Pro Street	119
NEED FOR SPEED Underground	49,90
NEED FOR SPEED Underground 2	77
NHL 06	77
PRINCE OF PERSIA Sand of Time	64,90
PRO EVOLUTION SOCCER 6 (ang)	89,90
RATATUJ	119
RATCHET & CLANK 3	59
RATCHET Gladiator	77
SHIN MEGAMI TENSEI: Digital Devil Saga 2	99
SIMS	49,90
SIMS Poza Domem	77
SIMS 2	77
SIMS 2: Zwierzaki	77
SINGSTAR ESPA – Hity na Czasie	119
SOUL CALIBUR 3	59
SPIDERMAN 2	69
SPLINTER CELL Double Agent	99
SPLINTER CELL Pandora Tommorow	64,90
SSX 3	49,90
SSX ON TOUR	77
STAR WARS Battlefront 2	77
STAR WARS Episode III	77
STREET DANCE (na matę)	77
SUIKODEN TACTICS	99
SUPERMAN RETURNS	77
TEKKEN 5 + TEKKEN 1,2,3	59
THE WARRIORS	77
TIGER WOODS 06	77
TIGER WOODS PGA TOUT 2005	49,90
TOMB RAIDER Legend	77
TONY HAWK American Wesland	79
TONY HAWK PROJECT 8	99
TONY HAWK Underground 2	69
TOURIST TROPHY	79
ULTIMATE SPIDER-MAN	77
WŁADCA PIERŚCIENI: Powrót Króla	49,90
WŁADCA PIERŚCIENI: Trzecia Era PL	77
WOJOWNICZE ŻÓŁWIE NINJA	77
X-MEN Legends II	119
Akcesoria:	
Konsola PLAYSTATION 2 zupełnie nowe ceny	tel./www
Bezprzewodowy przedłużacz do pada	59
Dual Shock 2 oryginalny (różne kolory)	89
Guitar Hero - kontroler bezprzewodowy	219
Joypad Logitech Precision	59
Joypad bezprzewodowy Logitech	99
Kabel Component	29,90
Kabel RGB/S-Video/AV/Optic	89
Kierownica Bezprzewodowa	99
Kierownica Logitech Driving Force EX	259
Kierownica Logitech Driving Force Pro	399
Kierownica Logitech G25	949
Kierownica Sppedforce Premium	189
Link Cable	19,90
Mata do tańca BigBen	79
Mata do tańca Venom – Super Mocna	89
Mata do tańca + gra Dance Europe + mikrofon	159
Memory Card 8 MB Sony	59
Multitap Slim	79
Optyczny kabel	29
Piloty DVD	od 29,90
Przedłużacz do joypada	14,90
RGB + AV	14,90
Walizka zluminiowa do konsoli Slim	69
Zasilacz samochodowy (Ps Slim) 12V	79

PLAYSTATION PORTABLE

ACE COMBAT X	169
BURNOUT DOMINATOR	169
BURNOUT LEGENDS	99
CALL OF DUTY Road to Victory	179
DAXTER	79
DRAGONBALL Z Shin Budokai 2	179
DRIVER 76	169
DUNGEON SIEGE Throne of Agony	179
EA REPLAY	99
EVERYBODY'S GOLF	49
FIELD COMMANDER	99
FIFA 06	99
FIFA 07	169
FIFA STREET 2	99
FINAL FANTASY 20th Anniversary	169
FINAL FANTASY Tactics	179
FINAL NIGHT: Round 3	129
FORMULA ONE 2006	179
GANGS OF LONDON	79
GODFATHER	169
GTA Liberty City Stories	99
GTA Vice City Stories	99
HARRY POTTER i Czara Ognia	99
HARRY POTTER i Zakon Feniksa	169
HEATSEEKER	139
KILLZONE Liberation	79
LEGO STAR WARS II	179
LEMMINGS	79,90
LOCOROCO	79
LORD OF THE RINGS: Tactics	99
MARVEL ULTIMATE ALLIANCE	189
MEDAL OF HONOR Heroes	79
MEDIEVIL RESSURECTION	79
METAL GEAR SOLID Portable Ops	149
MORTAL KOMBAT Unchained	99
MOTO GP	79
NBA LIVE 2007	169
NBA STREET Showdown	99
NEED FOR SPEED Carbon: Own the City	169
NEED FOR SPEED Most Wanted	99
NHL 07	169
PARAPPA THE RAPPER	139
PRO EVOLUTION SOCCER 6	79,90
PRO EVOLUTION SOCCER 8	149
PURSUIT FORCE	89
RATCHET & CLANK Size Matters	179
SID MEIER's PIRATES	179
SIMS 2	169
SIMS 2 Castaway	169
SIMS 2: Zwierzaki	169
SMASH COURT TENNIS	179
SOCOM Fireteam Bravo 2	169
SPIDER MAN 2	89
STAR WARS Battlefront 2	99
STAR WARS Lethal Alliance	119
STREET FIGHTER Alpha 3 Max	149
SYPHON FILTER Dark Mirror	169
TALES OF ETERNIA	99
TEKKEN Dark Ressurection	79
TEST DRIVE Unlimited	149
THE SIMPSONS	169
THE WARRIORS	99
TONY HAWK Project 8	189
TRANSFORMERS	189
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 07	169
WIPEOUT PURE	79
WOJOWNICZE ŻÓŁWIE NINJA	119
WRC	79
Sprzęt:	
Etui ekskluzywne BigBen	44,90
Etui na gry i karty	29,90
Etui Venom	29,90
Kabel USB	24,90
Kamera Go! Cam	179
Ładowarka samochodowa	39
Memory Stick Pro Duo 1GB SanDisk	99
Memory Stick Pro Duo 2GB SanDisk	159
Memory Stick Pro Duo 4GB SanDisk	249
Ochraniacz silikonowy na ekran Logitech	35
PSP MOVIE + kabel (wersja polska!)	39,90
Walizka aluminiowa BigBen	69
WiFi Max	159
Zasilacz/ładowarka	49
więcej	tel./www

PlayStation 3 – twardy dysk 40 GB

1599 zł



Xbox 360 Arcade

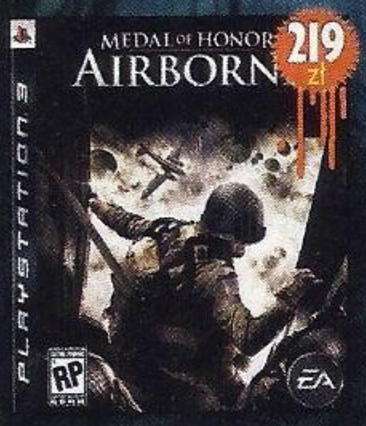
999 zł

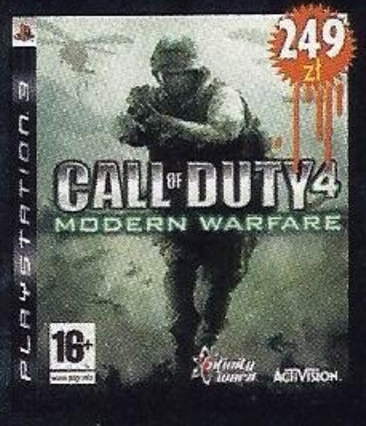
Xbox 360 Premium HDMI

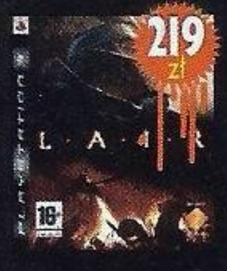
1349 zł

W tygodniu pracujemy w godzinach: 11⁰⁰-19⁰⁰

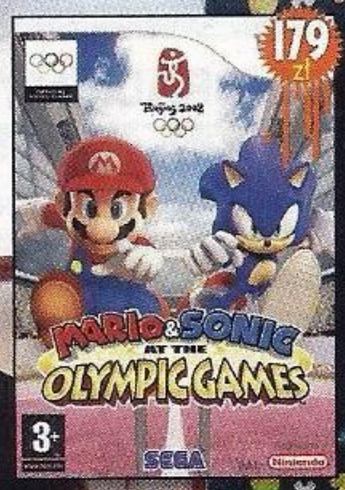
PLAYSTATION 3

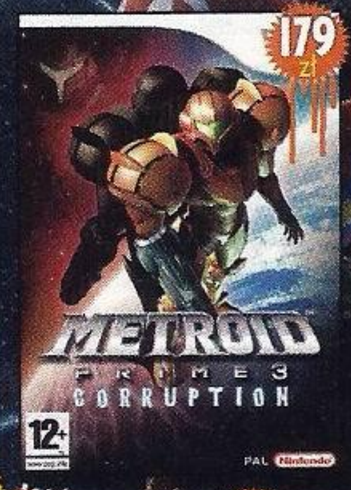


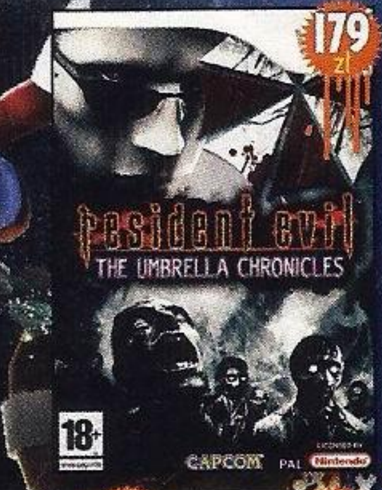


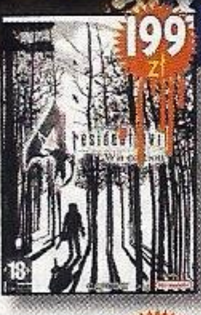


Wii™









Dlaczego my ?

- Pracownicy doskonale znający branże gier
- Szybka i tania wysyłka
- Żadnych podróbek towarów
- Szeroka oferta na wszystkie liczące się konsole
- Możliwość składania zamówien przedpremierowych
- Promocje cenowe, jakich nie znajdziesz nigdzie indziej
- Codziennie aktualizowana strona www

www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl
ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA

POZNAŃ GAME ARENA 2007

Wciąż marzymy o kolejnym PlayStation Experience

W OSTATNI WEEKEND LISTOPADA WYBRALIŚMY SIĘ NA NAJWIĘKSZĄ POLSKĄ WYSTAWĘ GIER DO POZNANIA. CHOĆ JEST LEPIEJ NIŻ W ZESZŁYM ROKU, NIE MA WIELU POWODÓW DO RADOŚCI...

Przynajmniej z punktu widzenia gracza konsolowego. Dominowały, jak zwykle pecety z Wiedźminem na czele. Choć gra CD Projektu jest na rynku nie od wczoraj, znalazło się sporo osób, które przyjechały, by ją zobaczyć. Rozumiemy, że nie każdy może sobie pozwolić na zakup nowych części do komputera tylko po to, żeby pograć w ten tytuł, ale przecież Wiedźmina można sprawdzić chociażby w supermarketach na stoiskach z PeCetami. Niezwykłe zjawisko.

Chcieliśmy sprawdzić Gears of War PC – niestety grę wyłączono zanim zobaczyliśmy, co wysmażył Chmielarz z ekipą. GOWa zastąpił Unreal Tournament 3, który najwyraźniej przyciągał więcej zwiedzających. Marcus Fenix z ekipą nie ma szczęścia do PGA. W zeszłym roku Microsoft miał ostro promować Gearsy, ale w związku z zamieszaniem wokół Rule of Rose i rozdmuchaniem przez media tematu brutalności w grach, zrezygnowano z tego pomysłu. Mało tego, MS odpuścił zeszłoroczną imprezę całkowicie. Na szczęście tym razem było inaczej. Już na wejściu graczy witało duże stoisko firmy podzielone na dwie części. Przy standach można było sprawdzić chociażby Guitar Hero III, natomiast na wygodnych kanapach przed dużymi telewizorami rozgrywano głównie turnieje. Z Xboxem 360 pod pachą PGA opuścił FIL4, jeden z największych wymiataczy w Halo w Polsce.

■ Fanatykom Tekkena bardzo się na PGA podobało. Jak zresztą na każdej imprezie, na której dostają krzesła, dostęp do kontaktu (żeby było gdzie podpiąć telewizory i konsole, z którymi podróżują przez życie) i metr kwadratowy wolnego miejsca na cztery osoby.

Co ciekawe, to właśnie na stoisku Microsoftu pokazywano xboksowe hity tegorocznej Gwiazdki, w tym również gry innych dystrybutorów. Prócz Mass Effecta, można było sprawdzić Assassin's Creed czy wspomniane Guitar Hero III. LEM zaznaczył swoją obecność nie tylko najnowszą odsłoną gitarowego szaleństwa – na trzech różnych stoiskach prezentowano Call of Duty 4 Modern Warfare (niestety, głównie na pecetach).

Electronic Arts uderzyło konkretniej. Przygotowało mnóstwo stanowisk z komputerami i konsolkami, pokazało Need For Speed: ProStreet, Medal of Honor: Airborne, Crysis na PC oraz zorganizowało spory turniej w FIFA 08. Kto wolał grać w nowe Pro Evolution Soccer 2008, mógł przejść kilka kroków do CD Projektu i zobaczyć w akcji najnowszą część, a nawet zmierzyć się o tytuł najlepszego gracza na PGA. Wiadomo, tego typu impreza bez turnieju Pro Evo się nie liczy.

Sony tradycyjnie się nie wystawiało, ale jak ktoś się uważnie rozglądał, to być może dostrzegł trzy peestrójki. Do obadania był Ratchet, krążą też plotki, że gdzieś pokazano Uncharted. Nie sposób tego zweryfikować, bo gracze odgrodzili konsole od reszty imprezy murem nie do przebicia. Naprawdę ciężko było się dopchać do pada.

Podobnie było przy stoisku Wii. Dla zmyłki odpalono Wii Sports promowane w tym samym miejscu dokładnie rok temu. O dziwo, ustawiały się gigantyczne kolejki. Plus na pewno należy się za zmianę ekipy – w miejsce podejrzanych typów (Miela, Conkera z GameOnly) zatrudniono urocze hostessy cierpliwie tłumaczące ciekawskim, jak macha się wiilotem. Oczywiście, można by się czepiać, że nie pokazano Super Mario Galaxy, ale kto by się przejmował tak mało istotnym tytułem...

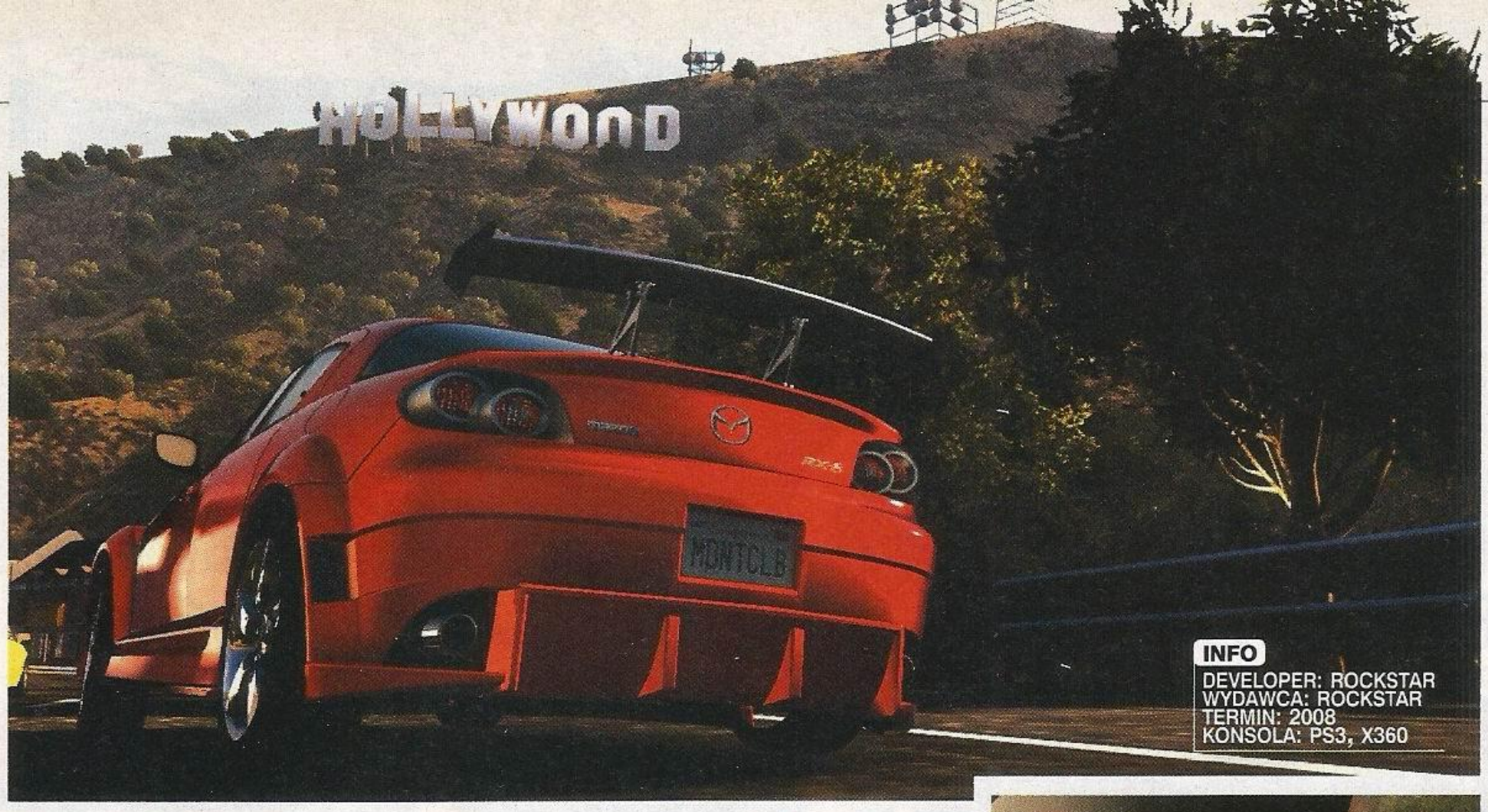
Trzy Wii i trzy PS3 były niemal niezauważalne przy wszechobecnym Xboksie 360. Można powiedzieć, że właśnie ten sprzęt zawładnął konsolową częścią PGA, ale nie byłaby to do końca prawda. Doskonale radziła sobie peesdwójka, głównie za sprawą nieśmiertelnego Tekkena i wspomnianego wcześniej PES 2008.

W porównaniu z zeszłym rokiem wiele zmieniło się na plus, ale z punktu widzenia fana konsol PGA wciąż nie jest powodem, dla którego warto przejechać pół Polski. Można odnieść wrażenie, że wszystko przygotowywane jest na ostatnią chwilę, zwłaszcza, gdy widzi się wiszącą z boku boksu karteczkę z pospiesznie napisanym długopisem Virtua Fighter 5. To tak się promuje gry w Polsce? Panuje też niezły ścisk, przejścia między stoiskami są niewielkie, a gdy dodać do tego grupki ciekawskich obserwujące turnieje, to można się poczuć, jak kilka ładnych lat temu na giełdach komputerowych.

■ PES czy FIFA, FIFA czy PES? Co za różnica, najważniejsze, że piłka w grze, bramki są dwie, a nasza reprezentacja jest w finałach Euro 2008. Ale to FIFA ma Ebiego na okładce. Sorry Konami, takie życie.

■ Miło było wziąć udział w turnieju Halo 3 i popatrzyć z zazdrością jak wygrywają go pro-gracze, zgarniając nowego Xboxa 360.

Dlatego doskonałym pomysłem dla zmęczonej ekipy N+ i przyjaciół okazał się relaks w klubie na jedenastym piętrze wieżowca, skąd roztacza się wspaniały widok na Poznań nocą. A także późniejsze przenosiny do podejrzanej speluny, gdzie resztki piwa wylewa się na podłogę, a koncert na żywo gra deathmetalowa kapela, której wokalista zamiast założyć koszulkę, postanowił owinąć się łańcuchem. Ale to już zupełnie inna historia. ■■ **Mielu**



INFO
DEVELOPER: ROCKSTAR
WYDAWCA: ROCKSTAR
TERMIN: 2008
KONSOLA: PS3, X360

MIDNIGHT CLUB: LA

Więcej ścigania w ściganiu

Tak brzmi główna dewiza przyświecająca niesamowicie utalentowanemu studiu Rockstar San Diego. W ich mniemaniu, obecne na rynku samochodówki w zbyt wielkim stopniu zaczęły skupiać się na menusach, wykresach, tablicach wyników. Ponoć zapomniano, czym dobre wyścigi być powinny. Trzy poprzednie części Midnight Club zabawiały wielu spragnionych zręcznościowego podejścia fanów motoryzacji. Trzecia część to ponad pięć milionów sprzedanych egzemplarzy. Słowem krótkiego przypomnienia napiszmy, że „trójeczka" popłynęła na fali tuningowego szału i dopasowała się do pożądanych realiów. Wyszło naprawdę świetnie, a teraz apetyty są znacznie większe. Dobrze, że moda na odpicowywanie fur jakby nieco minęła.

Na upragnione GTA 4 przyjdzie jeszcze poczekać dobrych kilka miesięcy. Jednak wcześniej, bo wedle zapewnień wydawcy – na początku roku – do rąk dostaniemy produkcję czerpiącą garściami z dobrodziejstw technologii RAGE, napędzającą nadchodzącego gangsterskiego killera. Miasto Los Angeles nie jest idealnie odwzorowane.Twórcy mówią raczej o wyciągnięciu z LA miejscówek najbardziej nadających się do karkołomnego ścigania. Wielkością LA ma przyćmić trzy razem wzięte miasta znane z poprzedniej części. Robi wrażenie. W razie jakichś problemów, z pomocą przychodzą dwa rodzaje mapy. Pierwszy, znany już fanom, to duży plan miasta wrzucany na ekran podczas samej jazdy. Ogranicza mocno pole widzenia i sprawia, że łatwo nie zauważyć nadjeżdżającej ciężarówki. Dlatego wymyślono drugi rodzaj nawigacji i trójwymiarowy GPS. To dzięki niemu szybko dotrzemy w wyznaczone miejsce, a nawet namierzymy konkretnego przeciwnika – bo teraz o wyścig jest bardzo łatwo.

Wracając jeszcze na sekundkę do kwestii technicznej. Modele samochodów wykonano z wielkim przywiązaniem do detali, na każdy poszło jakieś 100 tysięcy polygonów. Nadwozie lśni i mieni się kolorowymi refleksami, da się dojrzeć dziurkę od klucza przy drzwiach i wygrawerowany rozmiar śrub na alufelgach. Prawie. Nowym standardem jest już widok z oczu kierowcy i w pełni oddane wnętrza pojazdów – tutaj również MC:LA ma coś do powiedzenia. Kamera zdaje się być umieszczoną na idealnej wysokości, przez co widać prawie całe ramiona drivera. Dokładnie odwzorowano ruchy rąk na kierownicy, agresywną zmianę biegów i zaciąganie ręcznego.

□ Pamiętacie wyraźny podział na klasy w poprzedniej części? Każda (muscle, exotic) miała przypisaną specjalną zdolność typu zwolnienie czasu czy taranowanie ruchu ulicznego. Ciekawe.

na natychmiastowe prostowanie blachy tanimi środkami. By samochód nabrał świetności i katalogowej prezencji, trzeba będzie udać się do garażu. Wciąż nie wiadomo, jaka waga zostanie przywiązana do aspektu montowania spojlerów, naklejania winyli, powiększaniu wydechów i felg. Chyba jednak R* nieco spasuje.

Trochę kłóci się z tytułem fakt, że zawody mają miejsce nie tylko nocą – dzień jest równie dobrą porą na szaleńcze wyścigi. Dynamiczna zmiana pory dnia i nocy zawsze dodatnio wpływa na odbiór gry. Szczególnie, gdy wiąże się z nią kilka motywów. Rano i w godzinach popołudniowych istne masy pędzących do pracy w swoich bezpłciowych i nijakich puszkach zapychać będą nawet najszersze odcinki autostrad i obwodnic. Sytuacja stanie się napięta jak… mniejsza o to, jak co. Gdy zacznie pada deszcz, rozpęta się ostra zawierucha. Nie ma mowy o dobieraniu opon, ale do wykonania kontrolowanego poślizgu będzie trzeba brać odpowiednio większy najazd. Uczucie pędu po raz kolejny spotęguje doznania. Czekamy, bo Rockstar to uznana marka. ■■

TROCHĘ KŁÓCI SIĘ Z TYTUŁEM FAKT, ŻE ZAWODY MAJĄ MIEJSCE NIE TYLKO NOCĄ – DZIEŃ JEST RÓWNIE DOBRĄ PORĄ NA WYŚCIGI

Ścigać się niemal bez przerwy – ambitne założenie. Podjeżdżamy do potencjalnego przeciwnika, długie światła, pisk opon, kto pierwszy na linii startu. Punkty reputacji się mnożą. Krótkie odliczanie i poszli... Wyścig właściwy może być dłuższy lub krótszy. Za odpowiedni wkład własny (czytaj – zwycięstwo) dostaniemy punkty szacunku, a te upoważniają do wstępu na coraz to bardziej ekskluzywne zawody. Proste i sprawdzone, jasne. Dość ciekawie rysuje się za to mechanizm napraw. Raczej nie roztrzaskamy samochodu na tysiąc części jak w Burnoucie, ale nikt nie mówił, że uszkodzenia będą czysto kosmetyczne. By nie tracić czasu na długie grzebanie w bebechach, autorzy stawiają

□ Kamera na ostrych zakrętach ma zachowywać się w bardzo filmowy sposób. Gdy kierowca daje masę ognia na tłoki przy wchodzeniu i wychodzeniu z poślizgu, ta zostaje jakby w miejscu, ukazując akcję trochę z boku. Specjalne filtry i jej ruchy przygotowywane są z myślą o odpalaniu nitro, czy spektakularnych skokach, których również nie zabraknie.

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

NEKTAR DOPIERO NA WIOSNĘ

Przesunięcia dat premier gier na PS3 nie dają za wygraną. Tym razem padło na wielce wyczekiwane Haze. Maszyna Sony ma czasową wyłączność na produkcję ekipy stojącej za genialną serią Time Splitters (Free Radical). Tytuł pojawi się w przyszłym roku fiskalnym Ubisoftu, czyli najwcześniej w kwietniu. Powodem jest nie tylko chęć dopracowania kodu, ale i wizja zarobków przeniesionych na 2008. Taki los spotkał też Splinter Cell: Conviction. Mimo naturalnego rozgoryczenia (nigdy nie mamy dość!), dobrze, że wiosną również pogramy w topowe produkcje.

HAZE

DOM UMARŁYCH NA WII!

Sega ogłosiła, że wiosną 2008 posiadacze Wii dostaną swoją wersją firmowego strzelania do zombiaków – House of the Dead 2 & 3 Return. Konwersje prosto z automatów zachowają wszystkie najważniejsze cechy pierwowzoru, czyli kooperację i wygrzew dla jednego w aż sześciu trybach. Pewna jest też współpraca z nakładką Zapper, w której wiilot zaczyna przypominać poważną giwerę. Po udanych Kronikach Parasolowych, HotD może naprawdę zarządzić.

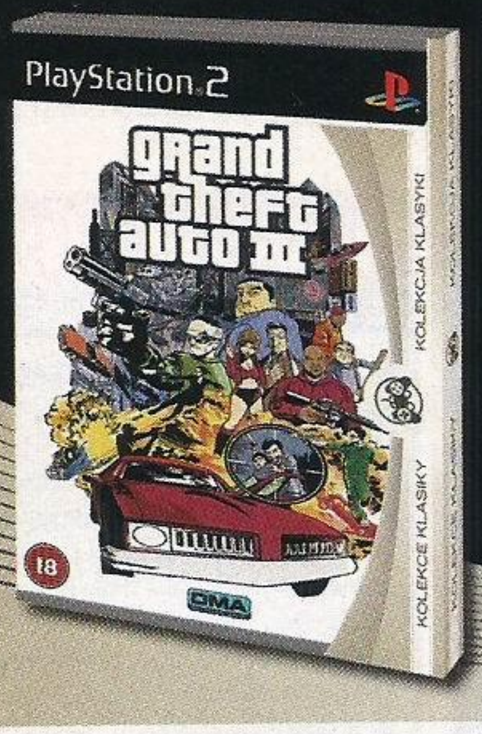
SAM W CIEMNOŚCI Z WII I PS2

Podupadające nieco ATARI podało informację, że nie tylko current-geny (PS3 i X360), ale jeden new-gen (Wii) i dziadek-gen (PS2) dostaną swoją wersję nadchodzącej, piątej części Alone in the Dark. Scenariusz będzie taki sam – zło wywlokło się z jakiegoś dołu i straszy w Central Parku, a zadanie gracza polega na wydostaniu się z tego piekła w jednym kawałku. Za konwersję odpowiedzialni są ci sami ludzie, którzy dostarczyli drugą część średnio dobrego Obscure 2, czyli ekipa Hydravision. To niesamowite, ale PS2 jest jest jak Lenin lub Elvis – wiecznie żywa! Nowe zapowiedzi to nie tylko crapy na licencjach!

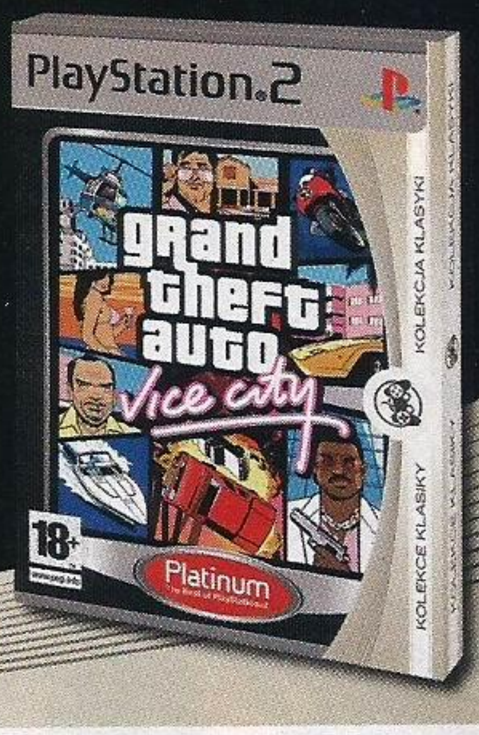
AitD

STRATEDZY NA START!

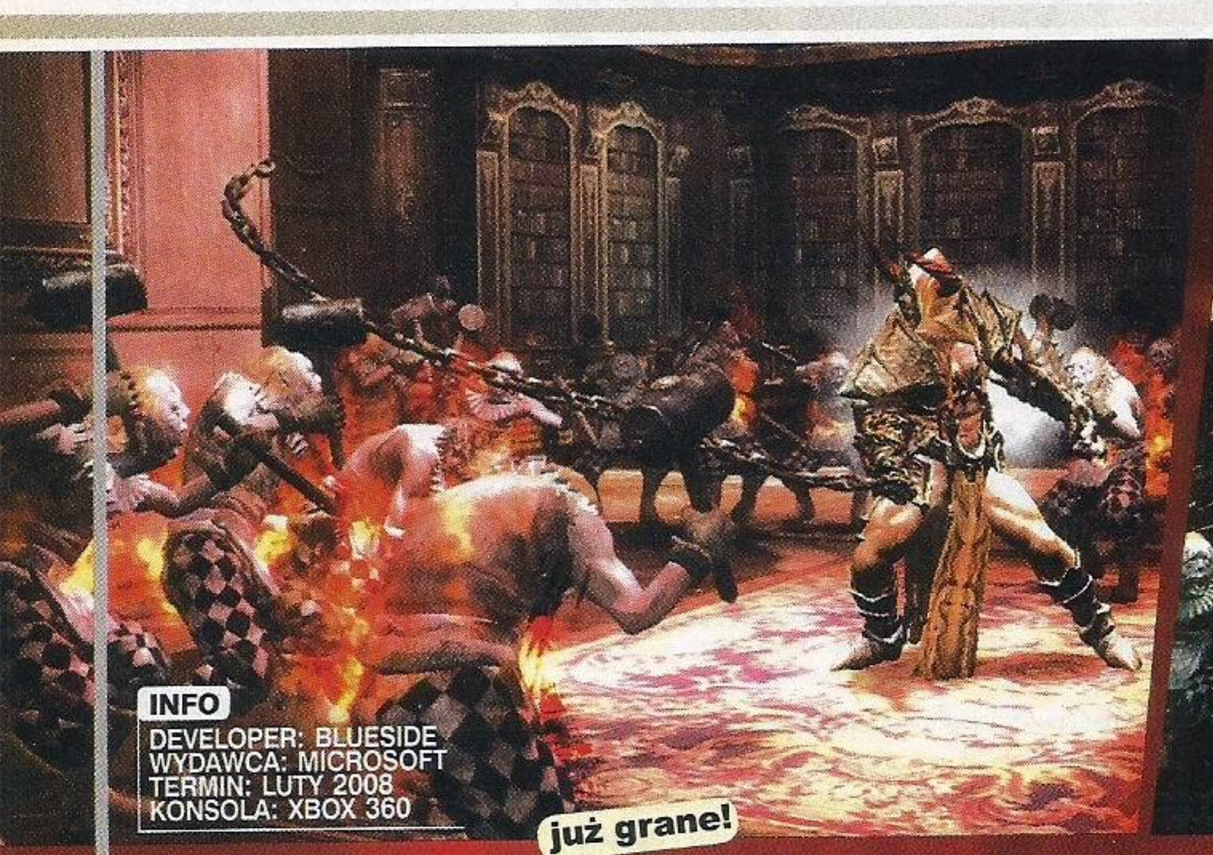
Supreme Commander to bodaj jedna z najbardziej udanych strategii pecetowych. Spore zamieszanie wywołała informacja o konwersji jej na konsole. Gra zmierza do czytników X360 i wyląduje w nich na wiosnę. Poza naturalnym przyłożeniem się do kwestii przeniesienia sterowania z myszki i klawierki na pada, mowa jest również o dodatkowych jednostkach, mapach przygotowywanych specjalnie na potrzeby konsoli i trybach do multi przez XBL. Fani dynamicznych szachów powinni zwrócić swe oczęta w tę stronę.



WSZYSTKIE CHWYTY DOZWOLONE!



KOLEKCJA KLASYKI



INFO
DEVELOPER: BLUESIDE
WYDAWCA: MICROSOFT
TERMIN: LUTY 2008
KONSOLA: XBOX 360

już grane!

KINGDOM UNDER FIRE: CIRCLE OF DOOM

Nie chodzi o poziom trudności, ważna jest zabawa

Tak właśnie pomyślał producent najnowszej odsłony serii dobrze znanej posiadaczom pierwszego Xboxa i z mieszanki slashera oraz RTSa postanowił zrobić łatwą siekankę do pograna ze znajomymi. Jej największą zaletą ma być tryb kooperacji dla czterech osób. Szkoda, że wyłącznie dla posiadaczy Live'a, bo splitscreena nie przewidziano, więc niespecjalna to party-game.

Fani poprzednich części mogą poczuć się zawiedzeni, bo wyleciały wszelkie strategiczne elementy. Zabawa polegać będzie na parciu przed siebie i wybijaniu kolejnych żałośnie słabych przeciwników, rozdzielaniu punktów doświadczenia zdobytych podczas walk oraz nauce nowych umiejętności i zabawie w dopakowywanie broni.

W pełnej wersji będzie sześciu bohaterów, dla których przygotowano osobny zestaw ciosów i umiejętności. Testowa wersja pozwalała zapoznać się z trzema z nich, z czego dwaj to potężni wojownicy powolnie wyprowadzający ciosy ogromnymi mieczami. Dla preferujących szybką walkę przygotowano postać uroczej, drobnej, ale mordującej w mgnieniu oka elfickiej lasi. Każdy atak kosztuje kilka punktów akcji, po wykorzystaniu całej puli trzeba odczekać aż automatycznie się odnowią. Wprowadza to drobny element taktyki, zamiast uderzać na ślepo należy się zastanowić czy zaatakować dwa razy mocno, ale za to na kilka sekund stać się niezdolnym do walki, czy może grzmotnąć raz i poprawić słabszymi razami.

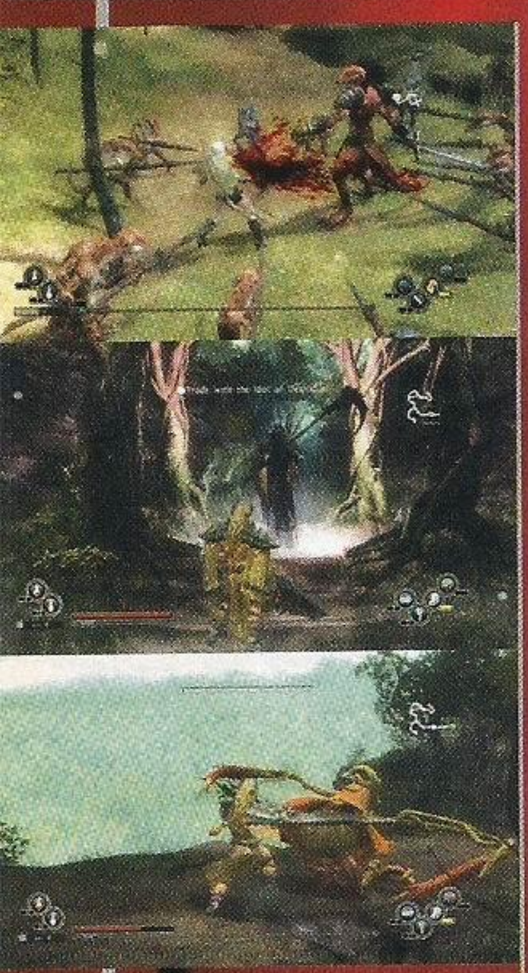
Jakby ktoś nie ogarniał, to nie ma powodów do paniki. Przeciwnicy są strasznie głupi i bardzo słabi. Potrafią stanąć kupą wokół bohatera i zastanawiać się kilkanaście sekund, czy zdzielić go mieczem już, czy może poczekać aż w końcu postanowi się rozpędzić i dwoma machnięciami miecza wykosi dwudziestu z nich. Walczy się ze zmutowanymi roślinami, przerośniętymi jaszczurkami (jedne uzbrojone są w miecze, inne korzystają z magii) i innymi, równie przerażającymi stworami. Zawsze występują w dużych grupach, co ułatwia szybkie zdobywanie kolejnych poziomów doświadczenia oraz zaliczanie questów.

Nagrodą za osiągnięcie wyższego poziomu doświadczenia jest możliwość zwiększenia liczby punktów akcji oraz życia bohatera. W razie otrzymania zbyt wielu ciosów używa się leczniczych napojów, które, jak wszelkie elementy wyposażenia i broń, mają tendencję do hurtowego wypadania z ciał zabitych przeciwników.

Co jakiś czas bohater udaje się na spoczynek, a w czasie snu przenosi się do innego wymiaru. Tam spotyka postać, od której może nauczyć się nowych umiejętności. Musi tylko wykonać questa polegającego na ubiciu odpowiedniej ilości konkretnych stworów. I tak w kółko – iść przed siebie, ubić setkę przeciwników, nauczyć się mocniejszych ciosów, specjałów i leczenia ran, wrócić do robienia rzeźni. Nie wiem, jak

WYLECIAŁY WSZELKIE STRATEGICZNE ELEMENTY, WIĘC FANI POPRZEDNICH CZĘŚCI MOGĄ POCZUĆ SIĘ ZAWIEDZENI

się gra w co-opie, bo tryb ten był niedostępny, ale na razie całość nie wygląda za ciekawie. Bardzo prosty, mało emocjonujący slasherek z fajnym patentem na pakowanie elementów ekwipunku – w wyznaczonych punktach łączy się ze sobą dwa przedmioty tworząc nowy o innych atrybutach. Atak tak stworzonym mieczem może na przykład zabierać mniej punktów akcji, ale broń przeciwnika straci właściwość zwiększania HP bohatera. Jak KUF wypadnie w praniu okaże się w lutym. ■■



□ W pełnej wersji będzie można znaleźć aż sześćdziesiąt bonusów do broni, dzięki którym poprawi się ich osiągi. Bohaterowie nauczą się również około siedemdziesięciu umiejętności, więc może jednak nuda nie chwyci za szybko. Gra zostanie podzielona na sześć dużych etapów, a każdy z nich na kilka mniejszych. Wśród bohaterów znajdzie się tylko jedna kobitka.

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

BIOPS3SHOCK

Do znudzenia pojawia się informacja, że fenomenalna przeprawa przez podwodne miasto Rapture, czyli Bioshock, jednak pojawi się na PS3. Ostatnio belgijskie wydanie PSM umieściło ten tytuł na liście gier na 2008. 2K Games zaprzecza takim doniesieniom uparcie utrzymując, że ich dzieło dostępne jest wyłącznie na X360 i PC. Jak to szło? Nadzieja matka głupich umiera ostatnia? Ponoć wystarczy, że wygaśnie wyłączność dla Microsoftu...

PS2 VS. WII

Już wkrótce Stany Zjednoczone zaleje fala malutkich peesdwójek z wbudowanym zasilaczem. W pudełku znajdą się dwa mikrofony i najnowszy SingStar, którego nikt i nic nie zastąpi. Biały kolor zestawu przywodzić ma na myśl konkurencyjny kawałek sprzętu, czyli Nintendo Wii. Według zapewnień firmy Mario, nie są oni w stanie dostarczyć wystarczającej ilości swych pudełek na rynek przed świętami. Właśnie w tym Sony upatruje swoją szansę sprzedania poczciwych PS2. Przewagę mają w dwóch aspektach – cenowym (150 $) i ilości gier na rynku (1500 + 160 (!) w produkcji).

PESYMISTYCZNIE 2008

PES 2008 na PS3 w związku z pośpiechem, niedbalstwem i jeszcze pewnie kilkoma nie mniej negatywnymi cechami programistów Konami, borykał się z gigantycznymi problemami natury technicznej – żarł się ze sprzętem. Konsola potrafiła się zawiesić podczas zabawy, klatki animacji spadały do poziomu, na którym leżały płasko, a połączenie się z serwerami graniczyło z cudem. Łatka naprawiająca wiele z tych niedoróbek ukazała się 26 listopada wieczorem. Faktycznie, sporo poprawiono. Teraz nawet na kamerze wide spowolnienia zdarzają się sporadycznie, ale z obszernymi testami online już nie zdążyliśmy, napiszemy o tym za miesiąc (ale połączyć się da). Oprócz tego Seabass z pochyloną głową przyznał, że prace nad PES 2009 zaczynają natychmiast i to od zera – będą tworzyć zupełnie nowy, tym razem mamy nadzieję, że już naprawdę next-genowy silnik. Oby, kurna, oby.

7+
www.pegi.info

"PlayStation" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Ratchet & Clank: Tools of Destruction" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment America inc. Published by Sony Computer Entertainment America inc. Developed by Insomniac Games. "Ratchet and Clank" & "Ratchet and Clank: Tools of Destruction" ©2007 Sony Computer Entertainment America inc. Blu-ray Disc is a registered trademark of the Blu-ray Disc Association.
"PlayStation" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. Ratchet and Clank: Tools of Destruction™ ©2007 Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.

Nadszedł czas by wyjąć swojego Groovitrona.

To jest Twoja najbardziej monstrualna, kolosalna i wybuchowa przygoda!
To jest rozrywka, jakiej jeszcze nie widzieliście.
This is Living.

RATCHET & CLANK TOOLS OF DESTRUCTION

INSOMNIAC GAMES

playstation.pl

This is living

PLAYSTATION 3

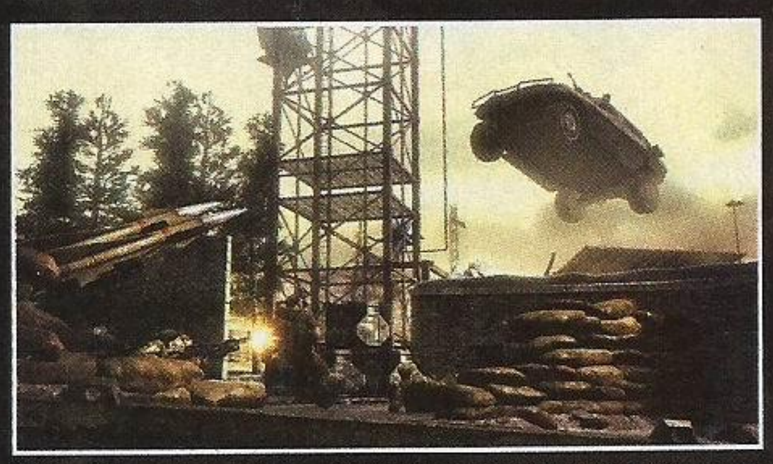
FRONTLINES: FUEL OF WAR

Gotowi zabijać za pół litra?

INFO
DEVELOPER: KAOS
WYDAWCA: THQ
TERMIN: 2008
KONSOLA: PS3, X360, PC

□ Zgodnie z obietnicami, kampania na jednego gracza nie będzie liniowa. Przebicie się przez osiem „teatrów" wojny zajmie około dziesięciu godzin. Jednak jeśli ktoś zechce zobaczyć wszystkie możliwe scenariusze i zadania, podejdzie do kampanii ze trzy razy, co oczywiście przemnoży długość zabawy. Tryby dla zgrai wirtualnych żołdaków przyćmią i tak potyczki ze sztuczną inteligencją. Niewykluczone, że w nasze ręce wpadnie potężne narzędzia do kustomizacji trybów. Góry, łąki, wioski zbudowane przy rafineriach – tereny można będzie szybko zaadaptować na potrzeby efektownych bitew.

Nie chodzi oczywiście o alkohol, którego najprostsza produkcja sprowadza się do zebrania jakichś owoców, wlania do bańki wody, wrzucenia odpowiedniej ilości cukru i drożdży. Nie pytajcie, skąd to wiemy. Prawdziwym problemem jest wytwarzanie benzyny – niezbędna jest ropa i odpowiedni sposób ratyfikacji. A surowiec ten cenny jest nie bez przyczyny i pożądany przez wszystkie największe mocarstwa świata. Napędza nie tylko samochody, ale i samoloty oraz masę innych maszyn wyposażonych w silnik spalinowy. To teraz wyobraźcie sobie, że złoża ropy i jej rezerwy są na wyczerpaniu. Niby nic, prawda? Jest wiatr, co skórę kobiety otula. Jest słońce grzejące baterie na dachach. Jest woda szumnie kłębiąca się z wodospadów. Eee tam, nic z tych rzeczy. Według twórców Frontlines, żadne z tych alternatywnych źródeł energii nie jest w stanie pokryć światowego zapotrzebowania na prąd i paliwo. Już w 2008 zaczyna się spory kryzys, ale władze prowadząc swoje propagandowe działania zapewniają, że wszystko jest w porządku.



□ Nie tylko czołgi, ale i nieco lżejszej wagi pojazdy znajdą się na polu walki. Może się okazać, że będą one równie skuteczne, co celna seria z karabinu. Panie szofer, gazu! (bo paliwa nie ma).

NIE MA I NIE BĘDZIE

Trudno mówić o spokoju. Najpierw rośnie cena litra na stacjach. Mamy to u siebie od kilku lat, ale na dramat się nie zanosi. No mniejsza. W związku z tym, rosną koszta transportu. Chlebek pan Władziu do sklepów rozwieźć musi, ale mu Nyska pali wciąż tyle samo. Dlatego rośnie cena chleba. I tak po kolei drożeje absolutnie wszystko. Popyt na bezołowiową rośnie w tempie zatrważającym, politycy starają się robić dobrą grę do złej miny, czy jakoś tak. Na szczytach władzy dochodzi również do poważnych kryzysów. Ryksze nie są tak wygodne jak limuzyny. Zaogniają się głównie stosunki międzynarodowe. Widać równych i równiejszych. Tworzą się dwa fronty – wschodni i zachodni. Jak to zwykle bywa – czerwoni trzymają się razem. Chińska Republika Ludowa zawiera sojusz z Rosją, który owocuje powstaniem Przymierza Czerwonej Gwiazdy. Biegunem przeciwnym jest umowa między NATO a Stanami Zjednoczonymi zwana Zachodnią Koalicją. Czy można sobie wyobrazić coś bardziej sztampowego? Na początku nie dzieje się wiele. Armie wysyłane są w miejsca, gdzie ludziom puszczają nerwy, starają się przeprowadzać akcje stabilizacyjne, dostarczają żywność. Oczywiście każda na swoim terenie. Problem pojawia się w chwili rzekomego zagrabienia terytorium przez jedną ze stron.

TRZY PALCE

No to otoczka do strzelaniny fps hulającej na silniku Unreal Engine 3 jest, prawda? Zawsze twórcy gier nabijają sobie kudosy za to, że budują wokół swoich gier fajny (ich zdaniem) klimat, opowiadają historię. Ta z Frontlines jest o tyle ciekawa, że całkiem możliwa. Okazać się może, że ludzie nagle zapomną o sąsiedzkich manierach, przyjaźni, wyższych wartościach. Górę weźmie głód.

Fuel of War jest drużynową strzelaniną pokazującą pole bitwy niedalekiej przyszłości. Jednocześnie na mapie biega trzydziestu dwóch żołnierzy podzielonych na dwie frakcje. Jeszcze nie wiadomo, czy przechodząc kampanię na jednego, gracz dostanie wybór, po której ze stron chce stanąć. Główną atrakcją (poza realiami) jest przedzielenie terenu bitwy przesuwalną linią – tytułową linią frontu. Zadaniem każdej z drużyn jest strategiczne dobieranie odpowiednich środków, by kreska kształtowała się zgodnie z wytycznymi dowództwa. Dzięki temu mechanizmowi akcja skupi się zawsze w kilku newralgicznych miejscach, niedaleko których każdy poległy będzie się respawnował (odradzał). Mechanizm pomyślany jest tak, by nie rodzić się na czyimś granacie, albo pod najcięższym ostrzałem, ale zjawiać się kilkadziesiąt metrów od samego centrum akcji. W ten sposób, po biegu trwającym te kilkanaście sekund, wypada wręcz zacząć siać do wrogów.

CZKAWKA PUKAWKA

Odpowiednie wyposażenie odgrywa kluczową rolę na polu walki. Kaos Studios zdaje sobie z tego sprawę, wcześniej pracowali przecież nad modami do Battlefielda 1942 na PC. Obecnie mają swoją szansę zabłyśnięcia i zdają się czerpać garściami z każdej półki mogącej zaoferować ich dziecku coś dobrego. Arsenał obejmuje aż sześćdziesiąt narzędzi zniszczenia. Mowa nie tylko o broni palnej, czy wybuchowej, ale o szerokim wachlarzu pojazdów i droidów. Poczciwe handguny sprawdzą

□ Idealne połączenie DS i PSP wyposażone w przeciwpancerną szybkę i gałki zbudowane w oparciu o tytan? Takiego handhelda chcemy. Tym właśnie gadżetem przyjdzie sterować dronami, by dostać się na tyły wroga, zrobić sensowne rozeznanie w terenie, namierzyć każdego żołnierza, a następnie zamówić atak bombowy. Oczywiście dalekosiężni zwiadowcy podatni są na kule z karabinów. Puchar dla tego, który dostrzeże maszynę na niebie w ogniu dynamicznych starć. A następnie trafi niewielką puchę.

się raczej tylko na bliską odległość. Niewielkie, lekkie karabinki wyplują z siebie serie kul przy niewielkim rozrzucie. Potężne cekaemy zamienią wolnostojące obiekty w stertę zgliszcz. Snajperka… ach, frontlajnowa snajperka! Zgodnie z zapowiedziami, spluwa wystrzeliwuje z siebie nawet sto 5mm pocisków na minutę, a jej zasięg to ponad czterysta pięćdziesiąt metrów. Oczywiście w zestawie znajduje się luneta przybliżająca potencjalne cele. Stawkę broni niesionych zamyka Javelin, czyli wyrzutnia rakiet. Dzięki komputerowym czujnikom możliwe staje się namierzenie i zalokowanie na wybranym celu. Strącenie szybko poruszających się pojazdów dzięki tej funkcji okaże się znacznie prostsze.

Co do pojazdów – tutaj również twórcy przyłożyli się jak mało kto. Gracze z radością powitają wszelakie fruwające i jeżdżące urządzenia, tzw. drony. Steruje się nimi za pomocą trzymanych w rękach kontrolerów przypominających PSP. Kamera lokuje się za dronem. Same maszynki mają różne zastosowanie. Część to zwiadowcy. Latają sporo nad ziemią i przesyłają dane o położeniu wrogów do systemów GPS każdego z żołnierzy. Inne wyposażone są w niewielkie ładunki wybuchowe lub elektryczne i stanowią realne zagrożenie dla piechoty. Są też wieżyczki rozstawiane w newralgicznych punktach. Z nimi też trzeba będzie uważać. Na przykład w – wydawałoby się – strategicznie ważnym miejscu gracz rozstawi taką zabawkę, ale po kilku chwilach pole zostaje zdobyte przez przeciwników, a przeprogramowane działko zaczyna siać ołowiem w kierunku niedawnych sojuszników. Ot – każdy medal ma dwie strony i uważać trzeba.

GARŚĆ NABOJÓW NA ODPUST

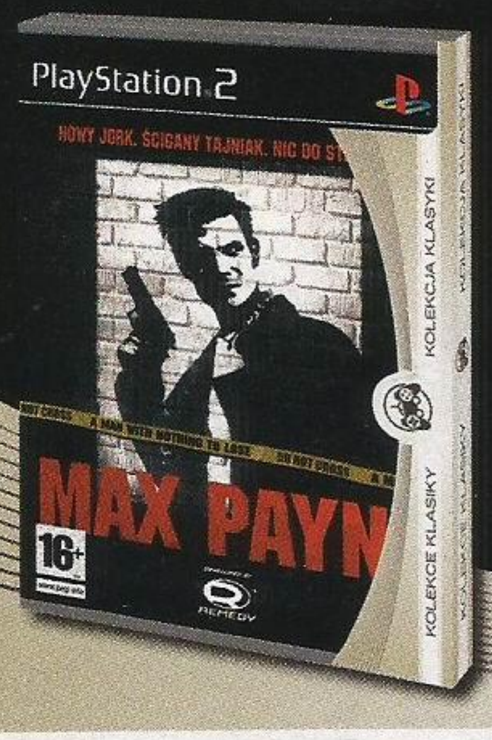
Autorzy chwalą się, że stworzyli otwarty świat, a zadania spływać będą z bazy losowo i dynamicznie zmieniać w zależności od sytuacji. Główne trzy typy rozkazów to pozbycie się przeciwników z danego obszaru, przejęcie wyznaczonego obiektu lub destrukcja celów. Pierwszy z nich nie pozostawia żadnych wątpliwości co do charakteru i przebiegu. Drugi sprowadza się najczęściej do oczyszczenia obiektu i aktywacji systemów ochronnych, przejęcia wieżyczek, wyrzutni. Ostatni obejmuje podkładanie ładunków wybuchowych pod konwoje, zniszczenie mostu. Wydawać by się mogło, że w tej kwestii nie da się wymyślić niczego nowego, ale N+ chętnie sprawdzi jak Kaos sobie z tym poradzą.

System linii frontu sprawdzać ma się doskonale. Gdy przy odrobinie szczęścia zadanie się powiedzie, kreska przesuwa się tworząc tym samym nowe punkty zapalne. Najczęściej są to skrzyżowania, jakieś wąskie przejścia, wrota do magazynów. Zwycięstwo przychodzi w chwili, gdy zepchnięci do defensywy przeciwnicy nie radzą sobie kompletnie. Trzeba pamiętać, że połacie terenu niosą ze sobą dostęp do nowych broni i pojazdów. Im dalej w las, tym więcej drzew. Ostatnią deską ratunku drużyny dostającej tęgie baty może okazać się nalot bombowy. Jeśli na linii wykonane zostają wszystkie „obdżektiwy", front zmienia się. Proste i zapowiada się na przyjemne.

PROSTO W OCZY

Silnik Unreala, Gearsów, czy Bioshocka zaprzęgnięty zostaje raz jeszcze, by wygenerować wielkie przestrzenie oklejone starannie w ostre tekstury. Płynna i bogata animacja postaci dopełnia obrazu dynamicznego i wiarygodnego pola walki. Na razie określmy to mianem połączenia Ghost Recona i Battlefielda, gdzie nie ma miejsca na roboty, kolorowe gluty i inne, za bardzo futurystyczne wymysły. Pole walki w planowanym 2024 roku to intensywna wymiana ostrej amunicji, wykorzystanie zdobyczy techniki, krew wylana za każdy skrawek ważnej miejscówki, jak również brak schronienia za wątłą ścianą. Taka mieszanka nie powinna się nie udać. ■■

SILNIK UNREALA, GEARSÓW, CZY BIOSHOCKA ZAPRZĘGNIĘTY ZOSTAJE RAZ JESZCZE, BY WYGENEROWAĆ WIELKIE PRZESTRZENIE OKLEJONE STARANNIE W OSTRE TEKSTURY



ADRENALINA W NAJCZYSTSZEJ POSTACI!

KOLEKCJA KLASYKI

DARKSIDERS WRATH OF WAR

Wojna jedzie na wojnę. Na koniu

Czterej Jeźdźcy Apokalipsy, czyli Zaraza, Głód, Wojna i Śmierć, wpadli na Ziemię zrobić porządek. Jak mówi przypowieść, po tej ekipie nie ma czego zbierać. Gdy wszystko idzie zgodnie z planem, jest nudno. Dlatego też w momencie najazdu na świat ludzi, ta szlachetna partia napotyka na spory problem. Właśnie na Ziemi rozpętało się piekło, Anioły i Demony walczą ze sobą niszcząc wszelki porządek. W zawiłych okolicznościach przyrody koleżka znany jako Wojna zostaje odcięty od swych sympatycznych kumpli, pozbawiony mocy i uzbrojenia, a nawet konia. Zadaniem gracza będzie przywrócenie zastępowi prawidłowej liczebności, bo Trzech Jeźdźców Apokalipsy brzmi głupio, a na dokładkę Trójca Święta zaczyna już szykować proces o naruszenie praw autorskich i straty moralne.

Stawiająca swoje pierwsze kroki ekipa Vigil Games celuje w gatunek akcji i przygody. Pod tym pierwszym słówkiem chowa się walka wręcz i na odległość, strzelanie. Pod drugim – skoki i eksploracja terenu zrujnowanej Matki Ziemi. Jak łatwo wywnioskować z cudownego pierwszego akapitu – pod swoją obronę weźmiemy Wojnę. Groźny jeździec to połączenie klasycznych cech bohatera kina akcji – barczysty dziad z wielką łapą, morderczym spojrzeniem i gibkością pantery z czasem stanie się istną maszyną do zabijania. Na drodze do sukcesu (dalszego szerzenia Apokalipsy) staną mu bestie rodem z Nieba i Piekła. Widzieliśmy już potężne pająki i jakieś inne, potwornie wielkie insekty, ale też betonowego gargulca gabarytów domku jednorodzinnego. Biblijne przypowieści kryją w sobie mnóstwo zagadkowych stworzeń – warto byłoby się nimi zająć i spuścić im konkretny łomot.

Bardzo oryginalnie prezentuje się wyposażenie. Walka Wojną to nie tylko pięści, ale i miecz, ostrza do rzucania, łańcuchy przyciągające mniejszych adwersarzy na długość łokcia, a nawet ciężki gatling gun, czyli obrotowe działo plujące setką kul na sekundę. Jedną z ciekawszych broni będzie nieprzypadkowo wspomniany już bucefał. Jak każdy ekwipunek, i jego będzie można ulepszyć montując nowe podkowy i wodze. No dobra – nie wiadomo jeszcze, jak ulepszymy wierzchowca, ale przyznajcie, że tytanowe podkowy rządzą, hehe.

Ciekawy projekt miejscówek i samych postaci zawsze zachęca do zwiedzania i poznawania historii. Darksiders ma potencjał i całkiem niezłą technologię pod maską. Jak na razie brakuje precyzyjnej daty wydania, więc trudno określić, co z niego będzie. ■■

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

A GRA DIVXY?

Popularny format kompresowania filmów podbił serca wielu kinomaniaków. Pliki zajmują stosunkowo niewiele, a oferują całkiem rozsądną jakość. Największy ich minus? Nie odgrywa ich żadna konsola. Ale to się zmieni szybciej, niż się mogliśmy spodziewać. Na niedawnej konferencji przedstawiciel firmy DivX oficjalnie dodał PS3 do listy urządzeń obsługujących magiczny format. Ciekawe, czy przegramy filmy z płytek na dysk twardy? Warto też dodać, że i Microsoft ostro zabiega o DivXy na swojej maszynie – X360. Prawdopodobnie jedne z najbliższych aktualizacji oprogramowania dodadzą tę pożądaną funkcję.

5 LAT! 100 LAT!

Niech służy, służy nam! Oto właśnie na listopad przypadło pięciolecie usługi Xbox Live – najbardziej dorodnego dziecka Microsoftu. Do tej pory zarejestrowało się w niej ponad osiem milionów użytkowników. Z tej okazji firma z Redmond sprezentowała każdemu chętnemu po gierce z XBL Arcade oraz 500 Microsoft Points. Doszły nas też słuchy o niesamowitej możliwości ściągania z Live! pełnych wersji bajek ze starego Xboxa. Na pierwszy ogień uderzą takie hity, jak Halo, Fable, Psychonauts, czy Burnout 3: Takedown. Cenę ustalono na 1250 punktów, czyli okolice 60 złotych. Microsoft uciął też spekulacje, jakoby ściągane wersje zawierały obsługę Live albo achievementy. Szkoda.

UAHA, VEGASY DWA

Z nieukrywaną przyjemnością i dumą Ubisoft zapowiedział, że prace nad kontynuacją hitu Rainbow Six: Vegas z 2006 roku trwają i wchodzą w ostatnią fazę. Już w marcu spragnieni taktycznego shotera na poziomie będą mogli zainwestować w drugą część, która jednak nie zapowiada się jako przełom w serii. Z informacji udostępnionych prasie wynika póki co tyle, że dostaniemy raczej pakiet misji i map, niż jakieś przełomy w serii. Pierwsza część była świetna, ale od jej premiery trochę się działo w branży. Technologia Unreal Engine 3 również nie będzie wiecznie młoda. Na razie – włączamy sceptycyzm.

R6 VEGAS 2

GHOSTBUSTERS

Do kogo zadzwonisz?

Pamiętna piosenka idzie mniej więcej tak: *gdy coś dziwnego dzieje się w okolicy, do kogo zadzwonisz? Ghostbusters!* Trudno dłużej ukrywać tę rewelacyjną wiadomość. Wszyscy fani zwichrowanej ekipy Łowców Duchów właśnie mogą odetchnąć z ulgą i namalować sobie na twarzy wyraźny uśmiech. Vivendi ogłosiło, że w pocie czoła pracuje nad inkarnacją filmu, który święcił triumfy na przełomie lat 80. i 90. zeszłego stulecia. Dokładniej – mowa jest o kontynuacji wydarzeń kończących świetną i zabawną drugą część filmu. Zgrana paczka naukowców wyposażonych w „odkurzacze duchów" zawalczy ze zjawami nawiedzającymi Nowy Jork, tym razem nie czwórką, a piątką par męskich dłoni. Gracz nie wcieli się więc w żadnego z kultowych naukowców.

Każdy, kto pamięta glutoplazmę, z chęcią jeszcze raz zatopi się w zwariowane realia polowania na paranormalne zjawiska z tym większą przyjemnością, że w grze wystąpią i podłożą głosy prawdziwi aktorzy (m.in. Bill Murray, Harold Ramis i Dan Aykroyd). Do tego ten ostatni napisał scenariusz specjalnie na potrzeby gry. Trójwymiarowa zręcznościówka śmiga na silniku Unreal Engine 3 i na razie prezentuje się jak biedny krewniak Gears of War, gdzie zamiast małych screamerów czai się zielony Slimer. Na razie zaprezentowano tylko jedną miejscówkę – korytarze jakiegoś hotelu i salę bankietową tegoż. Zniszczalne otoczenie robi niezłe wrażenie, a modele postaci jak żywo przypominają klony Marcusa Phoenixa.

Trudno spodziewać się jakiegoś urwania głowy, szczególnie, jeśli nad każdą wersją pracuje inna ekipa deweloperów. Nie wróży to czegoś więcej, niż średniaka na licencji. Mimo to jesteśmy jakoś pełni optymizmu. Ghostbusters The Game trafi na Xboxa 360, PS2, PS3, Wii i DS w przyszłym roku. Na platformach innych, niż X360 i PS3 zagoszczą raczej jakieś popłuczyny po tych dwóch najbardziej reprezentatywnych wersjach. ■■

PSP
PlayStation Portable

PlayStation 2

PO WŁAŚCIWEJ STRONIE PRAWA. PO PROSTU.

GRA W PEŁNEJ POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ!

Posłuchajcie. Coś niedobrego dzieje się w Capital State. Nowe gangi pojawiły się znienacka i musimy się ich pozbyć. Wyłapiemy te szumowiny na piechotę, w helikopterach, niech to – nawet skacząc z pędzącego samochodu! Mamy tutaj taką grupę świrów, która się tym zajmie. A teraz wynocha na ulice i dostarczcie trochę Ekstremalnej Sprawiedliwości!

Gra na PS2 dostępna na początku 2008

12+ www.pegi.info

Premiera: 12 grudnia
playstation.pl

PURSUIT FORCE EXTREME JUSTICE

bigBIG studios

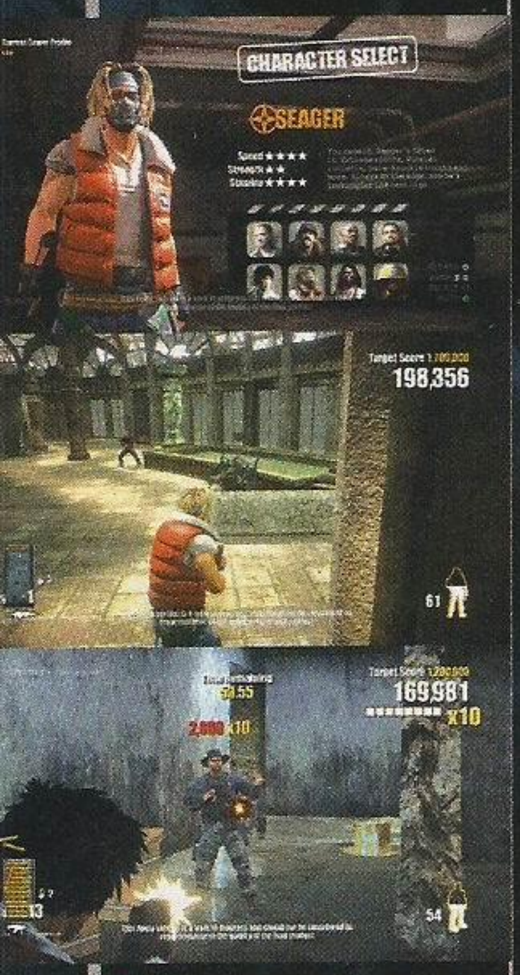
"PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. ® is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.
Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Bigbig Studios Limited. Pursuit Force is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe.

już grane!

THE CLUB

Strzelanie na wyścigi

INFO
DEVELOPER: BIZARRE CRT.
WYDAWCA: SEGA
TERMIN: LUTY 2008
KONSOLA: PS3, X360



■ Bohaterowie mogą zmierzyć się ze sobą w multiplayerze. Strzela się nie tylko w sieci, ale również na podzielonym ekranie. Zwykłe deathmatche zupełnie nie pasują mi do tej gry, robi się z niej standardowa strzelanka. Może w pełnej wersji zobaczymy ciekawsze tryby, na przykład przebijanie się przez poziom na czas, przy jednoczesnym utrudnianiu zabawy przeciwnikowi.

Ulica zna legendy o Klubie. Mówi się, że skupiają się wokół niego ludzie gotowi zapłacić fortunę, by obejrzeć igrzyska nowej ery – walki na śmierć i życie, do których „zapraszani" są najwięksi twardziele z całego świata. Niektórzy zmuszani są do wzięcia udziału w morderczej zabawie, inni zgłaszają się sami, bo lubią ryzyko. Tym razem do walki staje ośmiu psycholi. Najbardziej poszukiwany w Rosji bandyta z Kaukazu, nie znający litości policjant z Nowego Jorku, olbrzymi szaman pokutujący za popełnione zbrodnie. Ba, jest nawet garbaty ziomek, na którym przeprowadzono serię eksperymentów genetycznych, w wyniku czego z mózgu została mu papka i jedyne co potrafi, to szybko i skutecznie zabijać.

Bohaterowie nie walczą między sobą, a ścierają się z grupkami uzbrojonych zbirów. Za każdego trupa otrzymuje się punkty (wysoko ocieniane są headshoty), a dodatkowe przyznawane są przy podsumowaniu misji – za stan zdrowia postaci oraz skuteczność oddanych strzałów. Mnożone są one przez wysokość combosa, a nabija się go zabijając przeciwników w niewielkich odstępach czasu. Gdy bohater długo do nikogo nie strzela, mnożnik zeruje się i trzeba ładować combo od nowa. Trzeba grać bardzo szybko, choć nie zawsze dobrym pomysłem jest zabić w sekundę wszystkich zbirów w pomieszczeniu, bo zanim się z niego wyjdzie, combos zostanie przerwany.

Bizarre Creations zrobili ze strzelanki tpp to, na czym znają się jak mało kto, czyli wyścigi. Poziomy (w testowej wersji dostępnych było pięć) podzielone zostały na małe kawałeczki. Tak małe, że spędza się na nich góra pięć minut (najczęściej koło dwóch). Są różne rodzaje misji, do naszej wersji trafił sprint polegający na przebiegnięciu wyznaczoną trasą i zdobycie określonej ilości punktów, walka z czasem – to samo, co poprzednio tylko z ograniczeniem czasowym, obrona skrawka terenu przed przeciwnikami napływającymi przez dwie minuty z każdej strony oraz coś, co bardzo przypomina wyścigi. Należy trzykrotnie przebiec cały poziom w kółko, zbierając bonusy wydłużające limit czasu, a za każdego zabitego dostaje się dodatkowo kilka cennych sekund.

BIZARRE CREATIONS ZROBILI ZE STRZELANKI TPP TO, NA CZYM ZNAJĄ SIĘ JAK MAŁO KTO, CZYLI WYŚCIGI

Miejscówki są małe, przeciwnicy zawsze ustawieni w ten sam sposób, a przy trzecim podejściu gracz zna już na pamięć rozkład broni, apteczek i wie skąd padnie następny strzał. Chodzi o to, by umiejętnie wybrać postać do danego zadania (niektórzy szybciej biegają, inni mogą wyłapać więcej kulek) i za długo się nie zastanawiać nad tym dokąd pójść i jakiej broni użyć. Bohaterowie mają do dyspozycji granaty, karabiny, wyrzutnie rakiet, shotguny. Najważniejsze, żeby nie zapominać o przeładowaniu w wolnej chwili, bo zmiana magazynka w trakcie walki, to nie tyle utrata zdrowia, co pewne pozbycie się wysokiego mnożnika combosa.

Gra jest płynna i szybka, sterowanie dobrze przemyślane – jednym przyciskiem obraca się postać o sto osiemdziesiąt stopni, więc nie traci się cennych sekund na rozwalenie gostka atakującego z tyłu. Niczym w Gearsach można rzucić się do sprintu, a celowanie ułatwia kamera zjeżdżająca nad bark postaci. Pytanie tylko, czy komukolwiek będzie się chciało w to grać, by śrubować wyniki? Ciekawy eksperyment, zobaczymy czy znajdzie wielu fanów. //Mielu

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

PSP 3.72

Małe PlayStation również dostało swój firmware. Co prawda obeszło się bez większych zmian w funkcjonowaniu, ale dodano jeden, wręcz niesamowity bajer. Wyobraźcie sobie, że teraz można PlayStation 3 włączyć i wyłączyć za pomocą PSP, jeśli tylko oba sprzęty są ze sobą sprzężone i skojarzone. Redakcyjne PSP i PS3 połączone kabelkiem namierzyły się, przypadły sobie do gustu i po kilku chwilach współpracowały aż miło. Ale sieć lokalna to tylko początek. Teraz będąc z PSP w zasięgu sieci wifi gdzieś nawet na drugim końcu świata, można włączyć swoje PS3, sprawdzić listę przyjaciół, nowości w sklepie i przeglądać dysk twardy konsoli. Istne szaleństwo i idealne wykorzystanie połączenia tych dwóch maszynek. A wiedzieliście, że w takiego Laira można grać na przenośnym sprzęcie!? Stacjonarna konsola go odpala, a następnie obraz wysyła do PSP. Oby więcej takich gier, bo wrażenia są piorunujące.

PS3 ROXXUJE

Po obniżeniu ceny i wprowadzeniu modelu z mniejszym dyskiem twardym ostatnia konsola Sony – PlayStation 3 – zaczęła się wreszcie sprzedawać znaczniej lepiej, niż dotychczas. Przede wszystkim cieszą wyniki z jej ojczyzny – Japonii. Każdy tydzień listopada to ponad pięćdziesiąt tysięcy sztuk zainstalowanych w domach. Lepiej sprzedaje się tylko DS. Popyt na Wii spadł do około 30 tysięcy tygodniowo, a X360 momentami wybija się ponad pułap pięciu tysięcy sztuk. Istnieje teoria, że mieszkańcy Kraju Kwitnącej Wiśni zaczynają powoli przesiadkę z PS2. W wyborze platformy pomagają takie tytuły, jak Dynasty Warriors 6 czy Winning Eleven 2008. W USA wyniki wyglądają za to drastycznie inaczej. Wii to jakieś 250, a X360 ponad 150 tysięcy sprzedanych konsol na tydzień. PS3 ledwo dobija do 90 tysięcy. W Europie jest jeszcze inaczej. Prym wiedzie DS i Wii, zaraz za nimi jest rodzina PlayStation (2, 3 i PSP). Zobaczymy, jak sprawa będzie wyglądać po świętach, gdy gorączka nieco opadnie.

KRAJ KWITNĄCEGO DSA

Symbolem Japonii już niebawem obok gejsz, samurajów i Tokio, stanie się dwuekranowa konsolka firmy Nintendo. W samej tylko ojczyźnie sprzedało się ponad dwadzieścia milionów sztuk DSów. Od dnia premiery w grudniu 2004 roku i następnie po sprzętowym liftingu DS, utrzymuje się niemal bez przerwy na szczycie list sprzedaży na całym świecie, jednak największą furorę robi właśnie w Nipponie. Z naszego punktu widzenia żałować tylko wypada, że konsola nie ma praktycznie żadnego wsparcia w naszym kraju.

NIGHTS NA PS2!

Kultowa gra Segi z Saturna doczeka się remake'a na PlayStation 2 z nową grafiką i trybem 16:9. Na razie zapowiedziano tylko japońską premerę w lutym, ale mamy nadzieję, że Noce trafią i do nas!

cool stuff!

The 3rdSpace® Vest

■ skąd: www.tngames.com | ■ cena: 189,90$ | ■ chłodność: 7/10

Wygląda jak kamizelka kuloodporna, ale jej zadaniem nie jest chronić przed kulami. To prawdziwa zabawka dla masochistów, szukających wszelkich sposobów na wczucie się w grę. Zakłada się ją w czasie wymiatania w fpsy, a zabawka pozwala odczuć skutki postrzelenia. Gdy bohater dostanie kulkę, gracz na własnej skórze poczuje, z której strony i z jakiej odległości padł strzał. Wiadomo, im jest ona mniejsza, tym boleśniejsze uderzenie. Kamizelka została podzielona na osiem stref, więc czasem oberwie się w klatkę piersiową, a innym razem w nerki. Oczywiście uderzenia nie są przesadnie bolesne, na szczęście wciąż chodzi o dobrą zabawę. Na razie do sprzedaży trafiła wersja współpracująca z grami pecetowymi. Za niecałe dwieście zielonych otrzymuje kamizelkę oraz Call of Duty II, a do innych znanych tytułów szykowane są patche. Fani wyścigów i symulatorów lotu dostaną swoją wersję tego nietypowego stroju w przyszłym roku. Hej, konsolowcy też chcą!

cool stuff!

Nyko Wii Party Station

■ skąd: www.nyko.com | ■ cena: 24,99$ | ■ chłodność: 6/10

Ta zabawka jeszcze nie trafiła do sprzedaży, ale zadebiutuje lada dzień. Jeśli przy Wii najlepiej bawi się z przyjaciółmi, trzeba ich odpowiednio ugościć. Party Station składa się z kilku części, prawdziwych imprezowych niezbędników. Cztery uchwyty na puszki, półokrągła misę na chipsy, wentylator, do którego przykłada się po grze spocone ręce, a także uchwyty na wiiloty oraz cztery wyświetlacze. Czasy, gdy wyniki zapisywało się na kartce odeszły do lamusa, teraz każdy widzi, kiedy zacząć wymyślać wymówki typu „przegrywam, bo baterie w moim wiilocie są bliskie rozładowania". To dobra ściema, bo Party Station nie zostało wyposażone w ładowarkę baterii. Po cichu można liczyć, że urządzenie samo się rozładuje – zasilane jest paluszkami. „Imprezowy niezbędnik" bardzo łatwo rozkłada się na części, więc bez problemu można go umyć po imprezie. Tylko kto poda dobry sposób na doczyszczenie kontrolerów zalanych piwem?

TIMESHIFT™

NAJGROŹNIEJSZA BROŃ – CZAS

Cofaj, zatrzymuj oraz spowalniaj czas!
Nowatorska strzelanka, dająca niespotykane dotąd możliwości ingerencji w świat gry!

PREMIERA: 29 LISTOPADA*

POLECAMY onet.pl WWW.GRY.ONET.PL

zamów już dziś na gram.pl i zdobądź ją pierwszy! sklep.gram.pl

18+ www.pegi.info

PC DVD ROM

XBOX 360 XBOX LIVE

PLAYSTATION 3

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

gram.pl Z CDPROJEKT

The way it's meant to be played NVIDIA

SIERRA

vivendi GAMES

POWERED BY: gamespy

DOBRA CENA 99,90 ZŁOTYCH DOBRA CENA

Dotyczy wersji PC

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL WERSJA KINOWA CDPROJEKT

Dotyczy wersji PC

©2007 Sierra Entertainment, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Zaprojektowano i wykonano przez Saber Interactive. TimeShift, Sierra oraz Sierra logo są zarejestrowanymi znakami handlowymi lub znakami handlowymi Sierra Entertainment, Inc. W USA oraz/lub w innych państwach. GameSpy oraz „Powered by Gamespy" są znakami handlowymi należącymi do GameSpy Industries Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Logo NVIDIA oraz „The Way It's Meant to be Played" logo są zarejestrowanymi znakami handlowymi NVIDIA Corporation w USA oraz/lub w innych państwach. „PlayStation", „PLAYSTATION" oraz „PS" logo są zarejestrowanymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360 LIVE oraz loga Xbox są znakami handlowymi Microsoft. Wszystkie inne znaki są własnością ich prawnych właścicieli

*Gry komputerowe są wyjątkowo złożonymi produktami, a daty ich wydania zależą od wielu czynników, często leżących poza CD Projekt. Z tego względu prosimy pamiętać, że data premiery może ulec zmianie. Data premiery zostanie ostatecznie potwierdzona, gdy polska wersja gry trafi do tłoczni.

CHARTSY

TOP 10 NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCYCH SIĘ GIER NA ŚWIECIE

JAPONIA

1	Mario Party DS	NDS	Nintendo
2	Biohazard: Umbrella Chronicles	Wii	Capcom
3	Dynasty Warriors 6	PS3	Koei
4	Pro Baseball Famista DS	NDS	Bandai Namco
5	Game Center CX: Arino's Challenge	NDS	Bandai Namco
6	Super Mario Galaxy	Wii	Nintendo
7	Heavenly Sword	PS3	Sony
8	Final Fantasy Tactics A2	NDS	Square Enix
9	Wii Sports	Wii	Nintendo
10	Armored Trooper Votoms	PS2	Bandai Namco

▶ **Sony powoli odrabia straty w Japonii, a to za sprawą obniżki ceny PS3 oraz dzięki premierom takich gier, jak Dynasty Warriors 6. Miejsce Lair zajął Heavenly Sword. Rządzi wąsaty hydraulik, ale nie w Super Mario Galaxy, które sprzedaje się na razie tylko nieźle.**

USA

1	Guitar Hero III: Legends of Rock	Multi	Activision
2	Call of Duty 4: Modern Warfare	Multi	Activision
3	Assassin's Creed	Multi	Ubisoft
4	Super Mario Galaxy	Wii	Nintendo
5	Wii Sports	Wii	Nintendo
6	WWE Smackdown vs RAW 2008	Multi	THQ
7	Forza Motorsport 2	X360	Microsoft
8	Marvel: Ultimate Alliance	X360	Activision
9	Wii Play	Wii	Nintendo
10	Need for Speed: ProStreet	Multi	EA

▶ **Halo 3 wyleciało z zestawienia. Ten kto miał je kupić, zrobił to w dniu premiery, a później przestało się sprzedawać. Królują gry Activision, ale EA już szykuje odpowiedź. Need for Speed dopiero rozpoczął walkę o tron, a lada dzień z Guitar Hero III zmierzy się Rock Band.**

UK

1	Assassin's Creed	Multi	Ubisoft
2	Call of Duty 4: Modern Warfare	Multi	Activision
3	The Simpsons Game	Multi	EA
4	WWE Smackdown vs RAW 2008	Multi	THQ
5	Super Mario Galaxy	Wii	Nintendo
6	FIFA 08	Multi	EA
7	Pro Evolution Soccer 2008	Multi	Konami
8	LEGO Star Wars: The Complete Saga	Multi	LucasArts
9	Ratatouille	Multi	THQ
10	The Sims 2: Castaway	Multi	EA

▶ **Super Mario Galaxy to jedyny exclusive na Wyspach nieźle radzący sobie z zalewem tytułów multiplatformowych. Assassin's Creed zajmuje zaszczytne pierwsze miejsce. Od pięciu lat nie było w Wielkiej Brytanii tak doskonale sprzedającej się świeżej IP. Szacun!**

POLSKA (Ultima)

1	Assassin's Creed	Multi	Ubisoft
2	Ratchet & Clank Future: ToD	PS3	Sony
3	Super Mario Galaxy	Wii	Nintendo
4	Call of Duty 4: Modern Warfare	Multi	Activision
5	Mass Effect	X360	Microsoft
6	Need for Speed: ProStreet	Multi	EA
7	Pro Evolution Soccer 2008	Multi	Konami
8	Metroid Prime 3: Corruption	Wii	Nintendo
9	The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	NDS	Nintendo
10	Dragon Ball Z: Tenkaichi 3	PS2	Atari

▶ **W tym miesiącu bez zaskoczenia, odkładaliśmy cały rok kaskę i teraz wydajemy ją na najlepsze tytuły. Właściwie tylko Dragon Ball Z jest jakby z trochę innej bajki. Cała reszta pozycji w polskim Top 10, to hity, które obowiązkowo powinien sprawdzić każdy gracz.**

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

BRYTYJSKA AKADEMIA PRZEMÓWIŁA

Pod koniec października BAFTA (British Academy of Film and Television Art), czyli Brytyjska Akademia Sztuki Filmowej i Telewizyjnej, przyznała swoje nagrody w dziedzinie gier video. Najwięcej, bo aż trzynaście statuetek zgarnęło Wii Sports. Brzydki, ale niesamowicie grywalny zestaw mini-gier dostał nagrodę m.in. za największą innowację, najlepszą grę sportową, najlepszą do multi, najlepszy gameplay, najbardziej społeczną. Zastawiamy się, po co w takim razie po Wii Sports wychodzą jeszcze jakieś inne gry, hehe. Najlepszą grą roku okrzyknięto Bioshocka. Nagrodę za najciekawszy scenariusz i postacie oraz najlepsze techniczne osiągnięcia dostał God of War 2. Kategorię „action-adventure" zdominował Crackdown.

WOLNE 27 TYSI?

A może do tego smykała do nowych technologii i chęć zaistnienia na scenie koderów, programistów, grafików? Nic prostszego. Sony poinformowało, że właśnie obniża koszty narzędzi developerskich do pisania gier na PlayStation 3. W przeliczeniu na złotówki to właśnie prawie trzydzieści tysięcy kosztować ma jedno urządzenie. „Wraz z rosnącą ilością gier będących w produkcji i coraz większym zainteresowaniem nowych studiów pisaniem na naszą maszynę, obiecujemy, że kolejne obniżki nastąpią tak szybko, jak to tylko możliwe" – mówi Sony. Mamy świadomość, że dopóki japońskie garażowe ekipy nie zaczną masowej produkcji erpegów, PS3 może mieć spore trudności na tym rynku...

PS3 2.0, A NAWET 2.01

Długo wyczekiwana aktualizacja oprogramowania PlayStation 3 miała w końcu miejsce ósmego listopada. Wraz z nią wystartował polski sklep PS Store, który jednak na razie jest po angielsku. Ceny za to okazały się bardzo przystępne – od 11 złotych za pierdołki, przez 31 za klasyki z PS one, aż po 79 za Tekken: DR i 115 za Warhawka. Ale przecież nie chodzi tylko o polską edycję elektronicznego marketu. Główne zmiany w firmware PS3 to możliwość personalizacji menu konsoli w opcji „theme", dodanie okienka Information Board ze świeżymi informacjami, wprowadzenie nowej kategorii wraz z dedykowanym logo – PlayStation Network. Od czasu update'u szybciej działa przeglądarka i sklep, zapewnieni jesteśmy też o nowych zabezpieczeniach sieciowych. Słuchający muzyki ucieszą się z długo wyczekiwanych list odtwarzania, a ci chwalący się fotkami, z możliwości układania ich w kategorie, foldery. Niestety, wciąż czekamy na obiecane, upragnione i w gruncie rzeczy konieczne umożliwienie korzystania z XMB w trakcie grania. Dostęp do listy przyjaciół, menu muzyki, menadżera pobierania i innych funkcji menu z poziomu gry, to standard na X360, więc i na PS3 znaleźć się zwyczajnie musi. Może wraz z następnym dużym uaktualnieniem. W ostatniej chwili pojawiła się też mała poprawka usuwająca błędy – ostatecznie najnowsza wersja systemu to 2.01.

FIFA STREET 3

Triki, triki, triki!

Chłodny i ponury plac przy fabryce gwoździ. Zimna aleja nieopodal zamkniętej stacji kolejowej. Obskurne boisko w parku będącym domem dla meneli i innych typów spod ciemnej gwiazdy. Co tu dużo mówić – uliczny futbol nie miał najlepszego wizerunku w ostatnich dwóch częściach FIFA Street. Wraz z nadchodzącą trzecią odsłoną, czas na zmianę klimatów. Kto powiedział, że piłeczka grana czwórkami (plus bramkarz) w terenie otwartym musi trącić kryminałem i łamaniem prawa? Do kąta!

Skąpane w promieniach słońca ulice Rio de Janeiro, ciepłe boiska okalające plaże popularnych kurortów i im podobne miejsca ugoszczą najlepszych piłkarzy świata. Radość płynąca z zabawy – na to stawiają panowie z EA Big. Aby emanować takim podejściem jeszcze bardziej, zdecydowali na zupełnie nowy styl graficzny. Koniec z pseudorealistycznymi modelami postaci. Teraz do projektowania zawodników zatrudniono jakiegoś nielichego rysownika karykatur prosto z Krupówek albo innego popularnego deptaka. Dzięki temu najbardziej znani i charakterystyczni sportowcy wyglądają po prostu fachowo, zabawnie i oryginalnie. Nie ma szans, żeby nie rozpoznać świńskiej aparycji Rooneya, długiego i cienkiego Croucha, czy „Ronaldżinio" ze zgryzem konia. Tak wymodelowanych gości ma być naprawdę sporo, ale konkretne dane są tajemnicą. Na razie zapowiedziano gwiazdy z najbardziej znanych ekip z całego świata (cyborgów z Brazylii i Francji, panienki z Włoch, ślicznotki z Portugalii, piłkarzy z Hiszpanii – *dop. qsh grający tymi ostatnimi*). Każda ekipa podzielona zostanie na cztery fachy. Poza stojącym w bramce kiperem, jest twardy jak skała obrońca, czeszący triki i zwody magik, rozgrywający master od podań i wykańczający akcję szturmowiec.

System gry to oczywiście totalnie zręcznościowe kopanie piłki, a nabijanie paska Gamebreakera wraca w glorii i chwale. Poza odpalaniem najbardziej widowiskowych strzałów, napełniony na maksa wskaźnik obdarzy każdego zawodnika atrybutami wszystkich fachów. Czy nagle cyborg Henry będzie bronił dostępu do bramki jak kudłaty Puyol, a modelka Cannavaro załaduje piłę do siaty precyzyjnie niczym dziki Rutgerus Johannes Martinius van Nistelrooij? Proszę państwa, cóż za sportowy, piłkarski news!

Cisza w temacie trybów rozgrywki nie przeszkadza w zgadywaniu – nie zabraknie turniejów, kreowania własnego zawodnika, trybu online. Szczególnie ten ostatni zapowiada się rewelacyjnie. 4 vs 4 do tej pory było domeną strzelanin. Czy FIFA Street 3 zdobędzie rzeszę fanów, przekonamy się niebawem. Na razie nie wiadomo też nic o wersjach na starsze maszynki, ani na Wii. Strzelamy, że jednak coś tam na nie wpadnie, ale u buka nie postawimy. ■■

INFO
DEVELOPER: EA SPORTS
WYDAWCA: EA
TERMIN: WIOSNA 2008
KONSOLA: PS3, X360

3+ www.pegi.info

XBOX 360. XBOX LIVE

PLAYSTATION 3

PSP

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

gram.pl Z CDPROJEKT

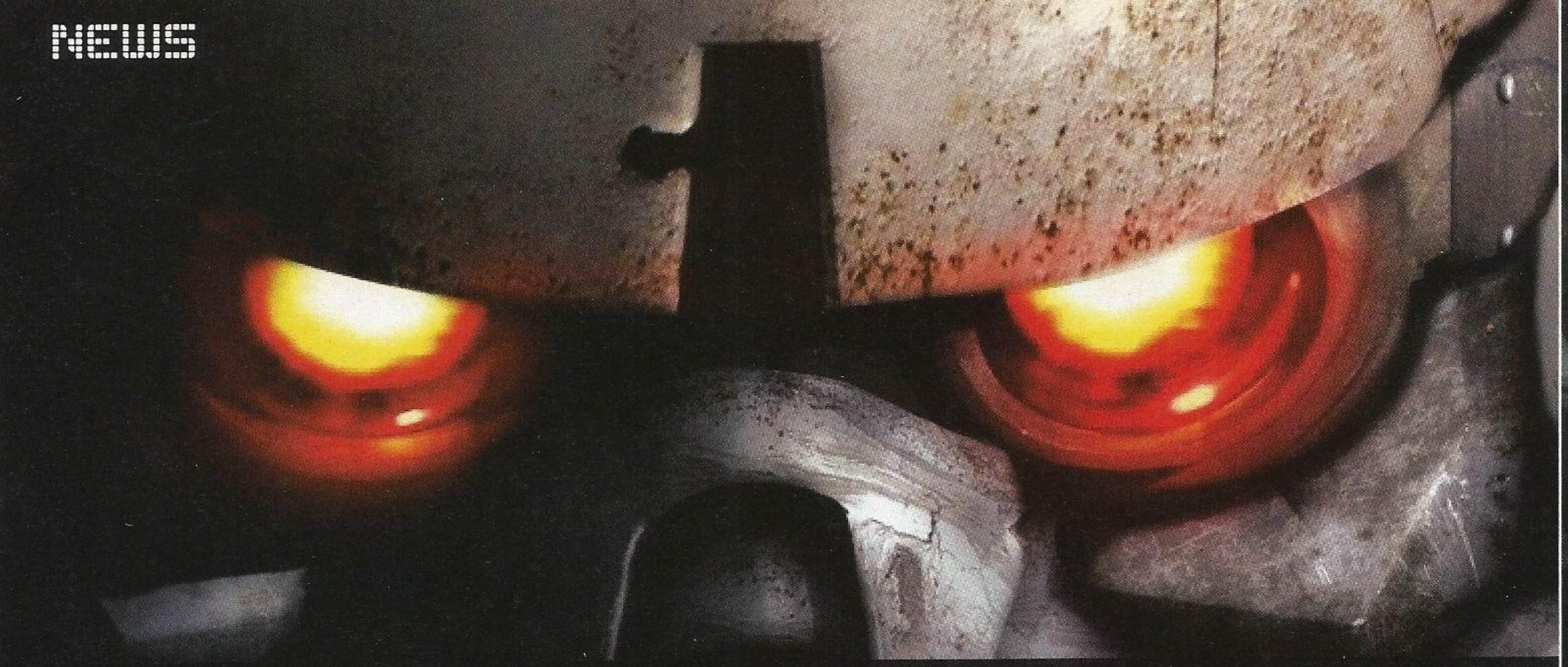
SRS SEGA RACING STUDIO

BUGBEAR ENTERTAINMENT

SEGA® www.sega-europe.com

©SEGA. SEGA, logo SEGA i SEGA Rally są zarejestrowanymi znakami handlowymi lub znakami handlowymi SEGA Corporation. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszystkie znaki handlowe użyte w tym materiale należą do swoich właścicieli. Ford Oval i nazwy własne są zarejestrowanymi znakami handlowymi należącymi i licencjonowanymi przez Ford Motor Company. Wyprodukowane przez SEGA. www.ford.com. Logo Mobil i wszelkie jego odmiany są znakami handlowymi Exxon Mobil Oil lub jej oddziałów. Wyprodukowane i dystrybuowane przez SEGA za zgodą SKODA AUTO a.s. (www.skoda-auto.com). Prawa autorskie i prawo powielania znaków handlowych, próbek i modeli zapewnionych przez SKODA AUTO a.s. Wszelkie prawa zastrzeżone. „PS", „PLAYSTATION", „PS3", „PSP" i „UMD" są znakami handlowymi i zarejestrowanymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, i loga Xbox, Xbox 360, Xbox Live są zarejestrowanymi znakami handlowymi lub znakami handlowymi firmy Microsoft Corporation w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Wszelkie prawa zastrzeżone.

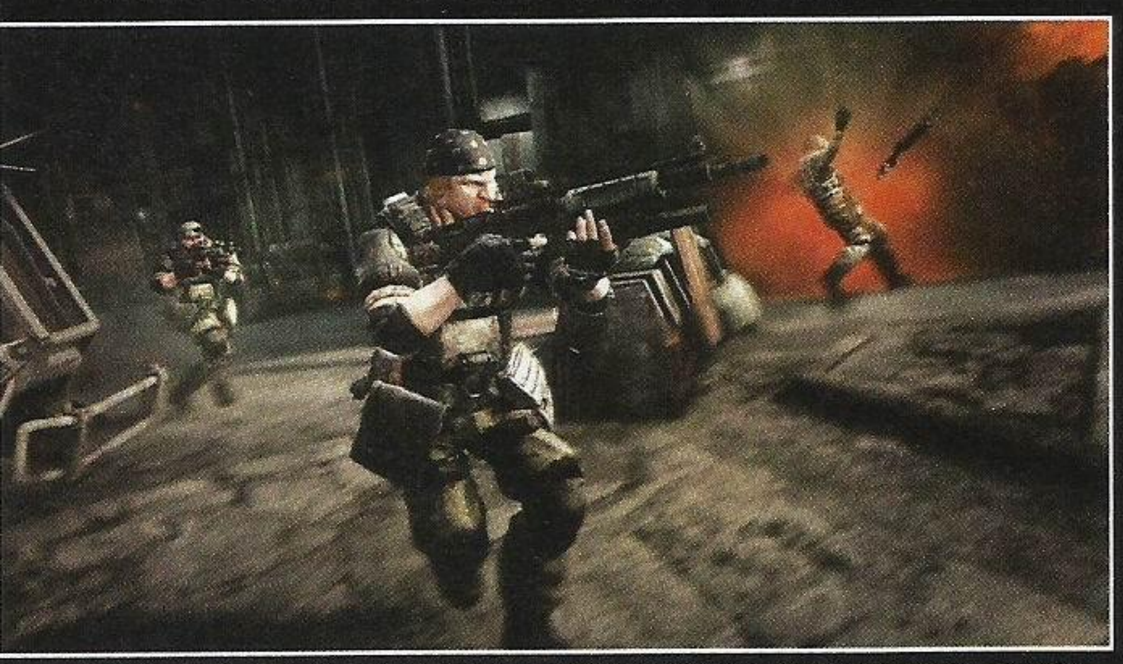
*Gry komputerowe są wyjątkowo złożonymi produktami, a daty ich wydania zależą od wielu czynników, często leżących poza CD Projekt. Z tego względu prosimy pamiętać, że data premiery może ulec zmianie. Data premiery zostanie ostatecznie potwierdzona, gdy polska wersja gry trafi do tłoczni.



KILLZONE 2

Guerrilla Games i Sony mają coś do udowodnienia...

INFO
DEVELOPER: GUERRILLA
WYDAWCA: SONY
TERMIN: 2008
KONSOLA: PLAYSTATION 3



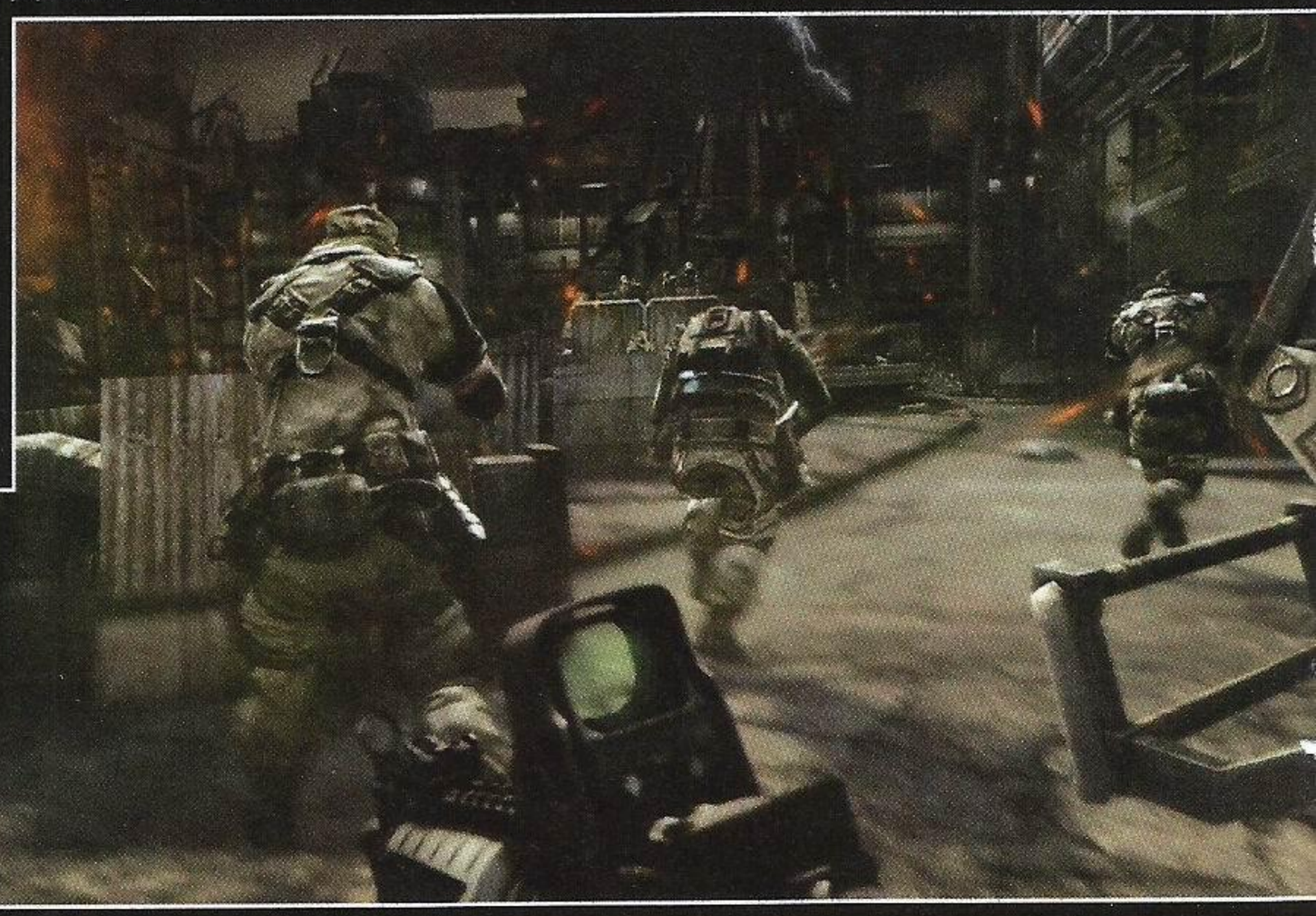
☐ Ciężkozbrojny na dwunastej to jeden z nowych, elitarnych skurczybyków. Ciekawe, czy pojawią się jetpackowcy z Killzone: Liberation?

☐ Wybuchy i płomienie potrzebują jeszcze szlifów. Pamiętamy, jak miotacz ognia cudownie podpalał zastępy Helghastów. Skąd pamiętamy? Nie wypada powiedzieć, hehe.

Rok 2005 z pewnością przejdzie do historii naszej branży. A jeśli nie cały, to gorący maj, Los Angeles. Konferencja Sony, na której odbyła się prezentacja kilku gier na PlayStation 3 jest przykładem na to, jak zła komunikacja wewnątrz tak dużego koncernu może kosztować spory kawałek reputacji. Ale to już historia. Przed dwu i pół roku pokazano nam renderowany film mający symulować rozgrywkę. Aby wyjść z twarzą, Guerrilla Games dziś uważają, że to było dla nich jak zawieszenie sobie poprzeczki. Milkną na pytanie, jak wyglądał kod w maju 2005. Historię można jednak spokojnie zacząć pisać od nowa.

WEJŚCIE Z HUKIEM

Kłębiące się chmury, niepokojące odgłosy syren gdzieś z dołu, groźnie wyglądające maszyny o bliżej nieokreślonych kształtach – pierwsze chwile z Killzone 2. Kamera przesuwa się i pokazuje głównego bohatera – żołnierza oddziału szturmowego Legion. Na imię ma Sev. Wygląda na rasowego zabijakę, jego głowę zdobi modny irokez, gębę dwudniowy zarost. Jednostką dowodzi nie kto inny, jak Rico – znany z pierwszej części i Killzone: Liberation na PSP zatwardziały przeciwnik rasy Helghast. Obaj panowie – Latynos i Sev – właśnie przymierzają się do lądowania na wrogiej planecie Helghan. Do tej pory śmigaliśmy po innej, zwanej Vekta. Wypowiedzi producentów o tym, że dopiero siedlisko rasy Helghast będzie mało przyjemne i wrogie traktujemy jak obietnicę. Słowo Ho-

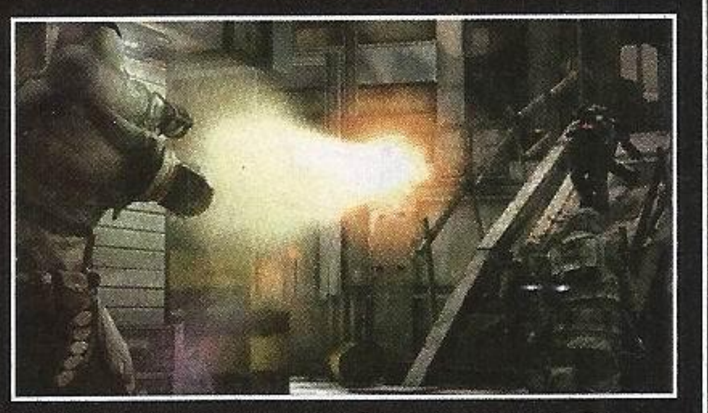


lendrów traktować należy z odpowiednią dawką powagi. Przekonały się o tym dwa bliźniacze oddziały lecące w tym samym kierunku na identycznych transporterach. Oba trafione zostały z ARC – dział absorbujących błyskawice i wystrzeliwujących je w charakterze pocisków. W prostych słowach – pozamiatane. Gdy platforma desantowa Legionu dotyka wreszcie ziemi, kamera ląduje tam, gdzie siedzieć będzie przez znaczną część czasu zabawy. Z perspektywy Reva oglądać będziemy wszystkie jego działania podczas rozgrywki, a jego samego zobaczymy co najwyżej w scenkach.

Karabin maszynowy z zielonym celownikiem kołysze się sugestywnie, co wygląda bardzo dobrze i oddaje faktyczne ruchy głowy gościa biegnącego zakosami i strzelającego trochę na oślep. Sprawni koledzy pomagają tym trafionym, szturm nie idzie zgodnie z założeniami. Cały czas z nieba walą gromy, wizję zakłócają sugestywne efekty szczątków, pyłu, kropel krwi i deszczu. By w tym szaleństwie oddać celną serię, Sev podnosi broń do oka i przymierza w sypiących wiadrami ostrej amunicji Helghastów. Mimo tego trzymany karabin lepiej sprawdza się na krótszy dystans. Trzeba więc podejść bliżej lub poczekać, aż któryś z kolegów padnie bez ducha i spróbować jego giwery. Prawdziwy żołnierz musi liczyć się ze wszystkim. Przeładowanie znowu wygląda obłędnie i choćby nie miało dużo wspólnego z rzeczywistością, kochamy te animacje i odgłosy.

PALĄC GAŁKI

Jest tylko jedna możliwość na to, by wyciągnąć ze sprzętu taką grafikę, jak ta z Killzone 2 – ścisła współpraca z twórcami sprzętu i innymi zespołami developerów



☐ Czy mimika twarzy powstawała w tym samym studio, co niezapomniane efekty z Heavenly Sword? Ktoś przecież musiał zająć puste obiekty wyposażone w taaaaki sprzęt. Z resztą – sami oceńcie. Słabo się drze po prawej?

pracującymi w wewnętrznych studiach nad tytułami dla PlayStation 3. To żadna tajemnica, że takie Naughty Dog dzieli się częściami kodu z Insomniac, albo Polyphony podgląda Evolution Studios. Wszystko wskazuje na to, że u Guerrillasów sporo osób będzie chciało się podszkolić w wyciskaniu z PS3 najsmakowitszych soków. Trudno to określić już nawet nie tylko słowami, ale i screenami, które nie oddają nawet w małej części kunsztu i potęgi tego, jak KZ2 wygląda. Owszem, można zobaczyć, że postacie to górna półka strzelanin, że tekstury są bogate i szalenie zróżnicowane, że efekty świetlne wyznaczają nowe standardy. Ale to naprawdę mały pikuś przy zobaczeniu tego przepychu w akcji. Haczyk tkwi w wykorzystywanej technice Deffered Rendering. Pozwala ona na nie aż tak skomplikowane obiekty nakładać w ostatnich szlifach najbardziej oczojebne efekty. Przez to właśnie na polu walki istnieje jednocześnie nawet kilkanaście źródeł światła. Każde z nich generuje na obiektach tańczące cienie i refleksy, rzucając na kolana realizmem i jakością serwowanych doznań wizualnych.

Edge to specjalne narzędzia opracowane przez Sony do liczenia geometrii i animacji. Przy zastosowaniu tych technologii i włączeniu ich do własnego silnika Guerrilla uzyskało efekt – nomen omen – piorunujący. Killzone 2 śmiga w stałych trzydziestu klatkach animacji w rozdzielczości 720p, a przy tym przez cały czas odpalony jest anti-aliasing pełnej sceny. Producenci są bardzo dumni ze światła i z tego, jak mogą za jego pomocą manipulować klimatem. Promienie słoneczne nadają otoczeniu ciepła, ich brak sprawi, że poczujemy chłód bijący z ekranu. Dynamiczne oświetlenie zmieniać będzie wystrój każdej miejscówki. Elegancko wypada też rozmycie obiektów znajdujących się z dala od kamery, gdzieś w tle lub na obrzeżach pola widzenia. Szykuje się najbardziej zaawansowany kawałek kodu, jaki widnieje na horyzoncie.

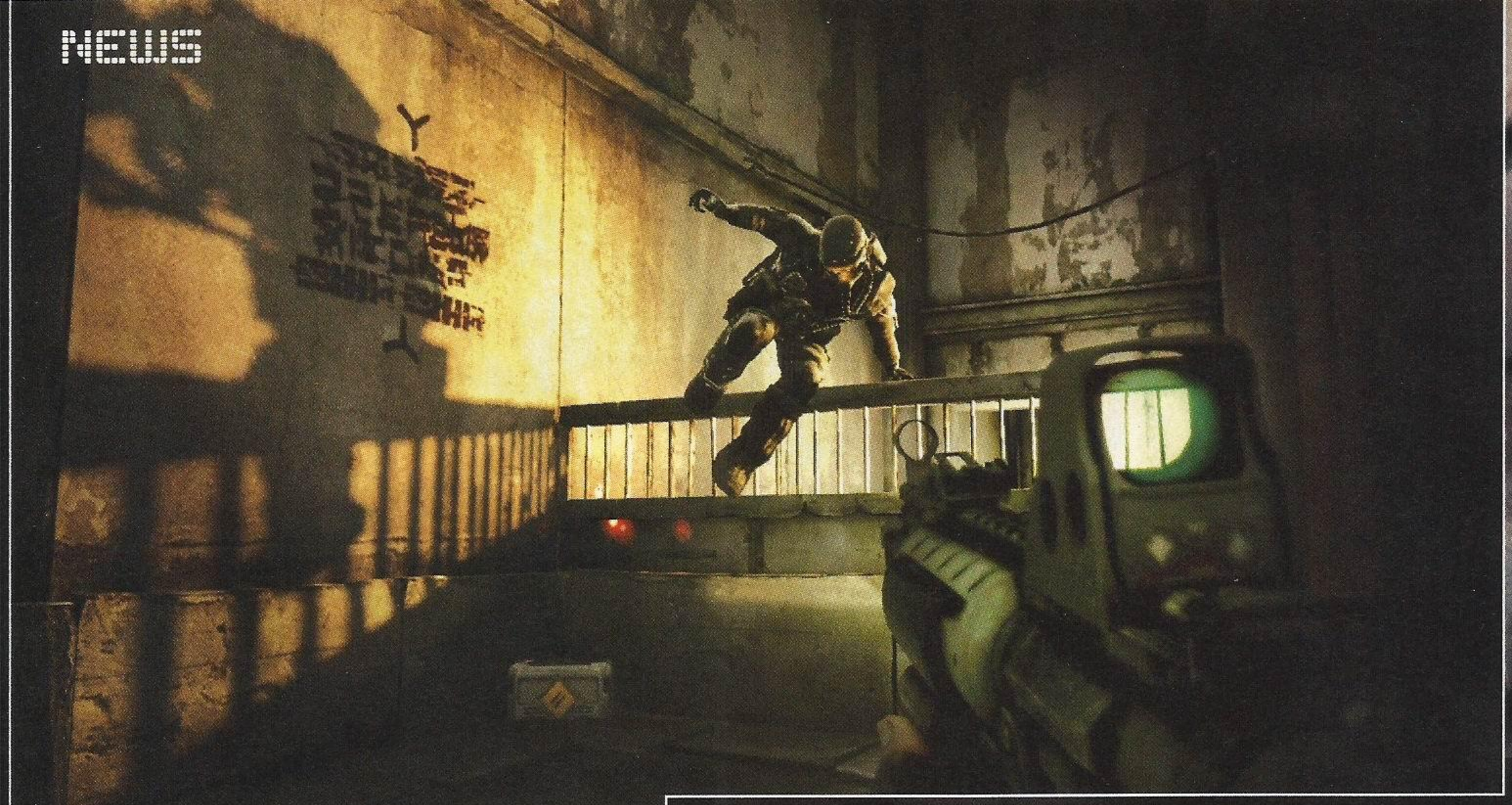
ANI MA, ANI CJE

Nic nie zastąpi porządnego motion capture – tak uważają jedni. Drudzy są za efektem szmacianej lalki. GG ma swoje podejście. Złotym środkiem okazuje się połączenie tych dwóch szkół. Część animacji jest złapana w wyspecjalizowanych studiach, tam w całości powstała między innymi mimika twarzy. Cuda zaczynają się w chwili trafienia przeciwnika. Otóż silnik gry policzy najpierw kilka klatek złapanych techniką mo-cap, a następnie uruchomi efekt szmacianej lalki dla uzyskania maksymalnie widowiskowych zejść. Wygląda to wprost przełomowo. Wyobraźcie sobie odzianego w czarny płaszcz dziada, który właśnie dostaje serie z karabinu na klatę. Najpierw go mocno tarmosi, a po sekundzie, gdy ciało opada bezwładnie na ziemię, kule dalej dziurawią zwłoki rzucając nimi na wszystkie strony, w zależności od punktu trafienia. Zastanawiamy się tylko, czy Guerrilla zdecyduje się na rozczłonkowywanie ciał. Mało apetyczne, ale skoro dali możliwość maltretowania zalegających korpusów, to może i... no, zobaczymy.

Żeby jednak obejrzeć cały ten spektakl, trzeba będzie się sporo napracować. Wszystko przez zaawansowaną inteligencję Helghastów. Pamię-

EDGE TO SPECJALNE NARZĘDZIA OPRACOWANE PRZEZ SONY DO LICZENIA GEOMETRII I ANIMACJI. PRZY ZASTOSOWANIU TYCH TECHNOLOGII GUERRILLA UZYSKAŁO EFEKT – NOMEN OMEN – PIORUNUJĄCY

☐ Pierwszy screen z Killzone 2 wyglądał mniej więcej tak. Z czasem wypadnie napisać: raczej mniej, niż więcej.

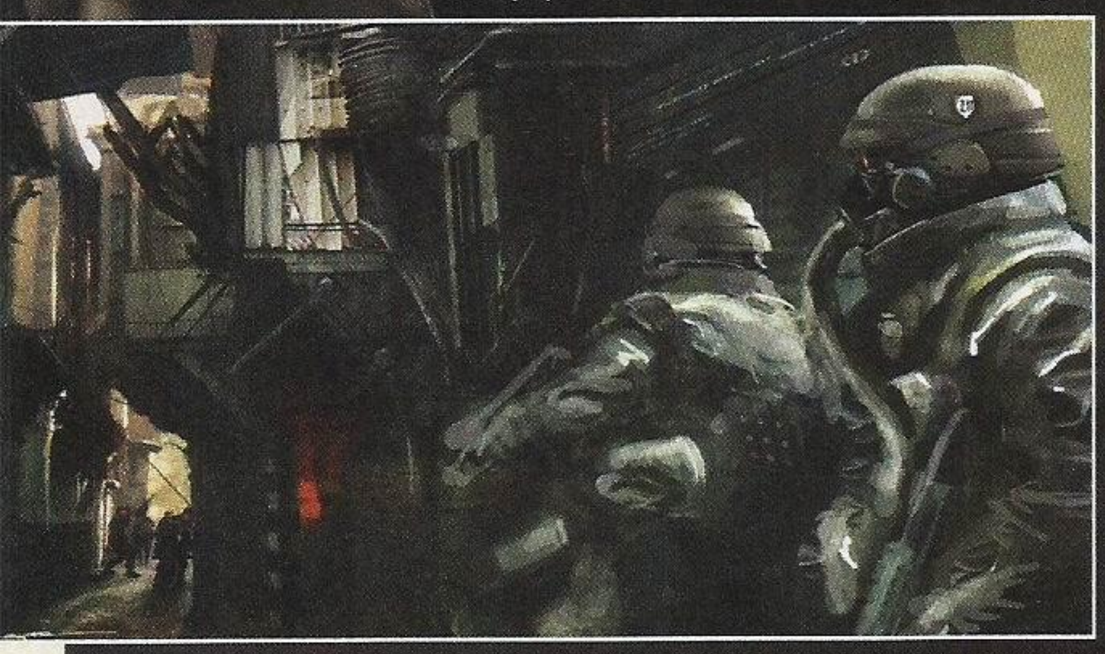


□ Potęga skryptowanych akcji polega na tym, że mogą wyglądać wręcz obłędnie. Ciekawe, czy będzie można je swobodnie przerwać serią z dzierżonego karabinu i na ten przykład Helghast przeskakujący barierkę niczym Lech Wałęsa słynny płot w stoczni potknie się, jeśli w kostce wyląduje rozpalony nabój? Zgodnie z zastosowaną techniką, nic nie powinno stać na przeszkodzie.

tamy, że już w odsłonie na PSP charakteryzowali się nielichym pomyślunkiem. Teraz ma być naprawdę ciężko. Odziani w długie czarne płaszcze żołnierze świadomi są swojej liczebności, znajomości terenu, robią rozeznanie w sytuacji. Kombinują, jak zajść wrogów z flanki, strzelają w zniszczalne elementy otoczenia, rzucają granaty. „Wiedzą" też, że większość zasłon jest nietrwała, przez co zmuszają czasami do wycofania się. O właśnie – kolejna ważna sprawa. Teraz otoczenie jest znacznie bardziej podatne na zapędy domorosłych destruktorów. Oczywiście trzeba było iść na pewien kompromis (nie da się zmieść budynku z powierzchni ziemi), ale i tak to, co zostało, jest rewelacyjne. Mowa nie tylko o sypiących się w pył tynkach odpadających ze ścian całymi płatami. Widzieliśmy też skrzynki lecące w drzazgi, całe murki wysadzane w powietrze. Takiej interakcji z otoczeniem mówimy stanowcze tak!

ZZA WINKLA

Zanosi się na spory powiew świeżutkiej bryzy prosto z Holandii. Już dawno nie czuć było tego przyjemnego zapachu czegoś nowego. A tutaj miła niespodzianka. „First Person Lean and Peak", czyli w wolnym tłumaczeniu z anglika na nasze: „wychylanie się i kukanie zza winkla z perspektywy pierwszej osoby". O tak. Gdy Sev staje przy niskim elemencie otoczenia, wciskamy L2, a koleżka zgrabnie się chowa. Wciąż można nim kierować na boki, wyglądać ukradkiem, a nawet strzelać na oślep. Na rogu wysokiej ściany, tudzież w przejściu czy innej futrynie mechanizm również się sprawdza. Do tej pory panował pogląd, że takie rozwiązanie nie jest możliwe z widokiem fpp. GG udowadniają, że wystarczy chcieć. Koniec też z kilkucentymetrowymi przeszkodami nie do przejścia. Postać skacze na niewielką wysokość, ale w locie nie może prowadzić ognia.



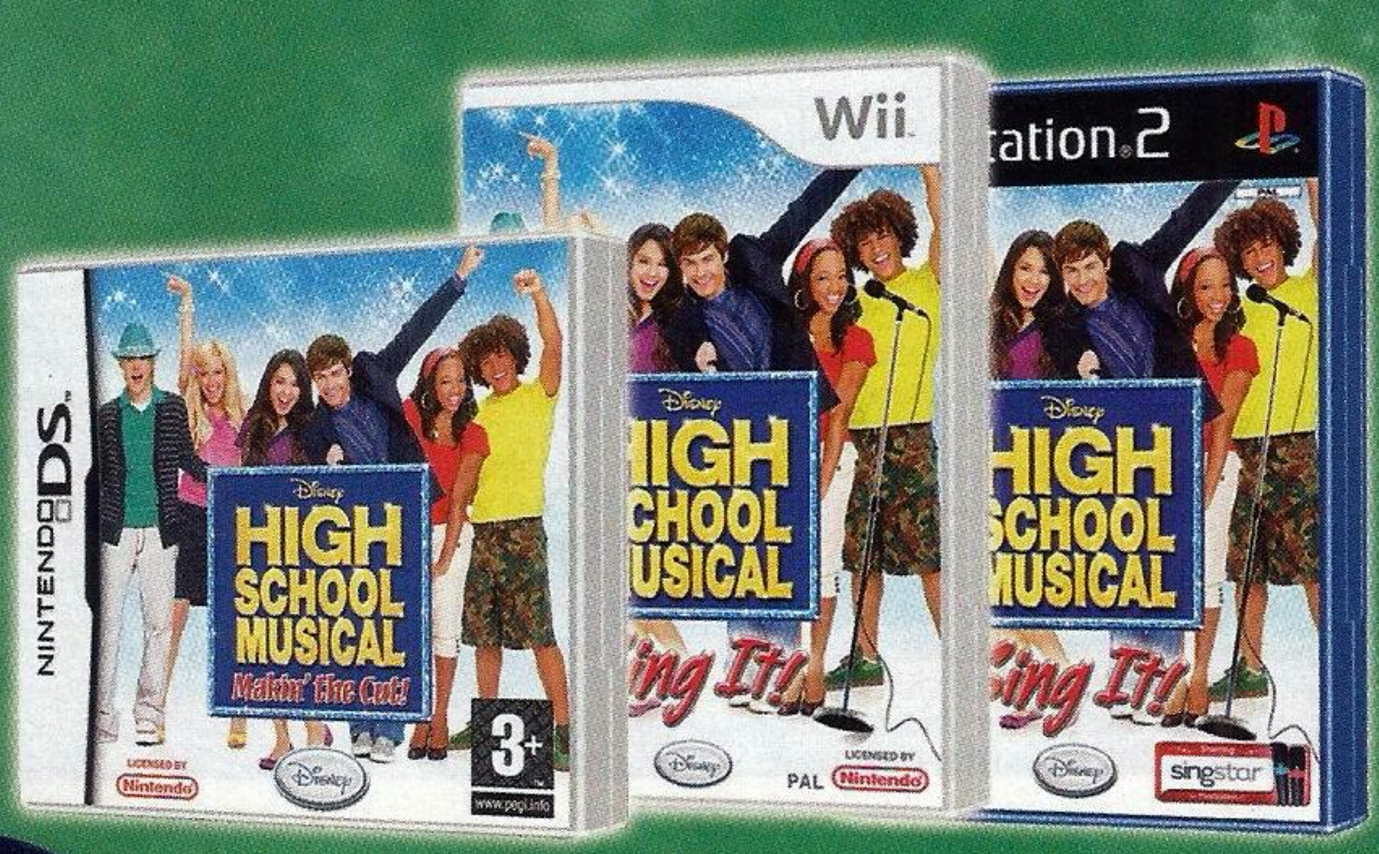
KU DOSKONAŁOŚCI

Ciągłe dążenie w tym kierunku przyświecające prawdziwym fachowcom nie może zaowocować niczym innym, jak pierwszoligową pozycją. Kilkanaście rodzajów broni na pewno sprawi, że będzie w czym wybierać. Na raz nieść można tylko dwie, ale nic nie stoi na przeszkodzie, by jedną była wyrzutnia rakiet, a drugą – granatów. Zrezygnowano z HUD, czyli wszelakich wskaźników atakujących grającego z ekranu w większości współczesnych strzelanin. Stan zdrowia ponoć bez pudła da się odgadnąć obserwując tylko filtry wrzucane na ekran po trafieniu. Zobaczymy, jak będzie z zawartością magazynku. Być może będzie trzeba się nauczyć bardzo, bardzo szybko liczyć od sześćdziesięciu do zera.

Killzone 2 zarządzi. Multi ma być prawdziwym czarnym koniem. Wykorzysta nie tylko stronę killzone.com, na zasadzie znanej z bungie.net. Idzie o krok dalej w pełni integrując się z Home. W wirtualnym domostwie umówimy się z kolegami z klanu, obgadamy taktyki, podejrzymy tablice wyników, a nawet zaprojektujemy tatuaże. Pewny jest też tryb kooperacji w sieci. Liczymy na niechudą inspirację trybem Theater z Halo 3. I ogólnie odpowiednika tegoż tytułu na PlayStation 3. Ta konsola dziko potrzebuje takiego killer-apa. Mimo osadzenia akcji w przyszłości, nie ma mowy o laserach i plazmach. Tylko ostra amunicja, mroczne klimaty ciężkiej przeprawy militarnej i wykrwawiający się u stóp Helghast są w stanie dostarczyć takiej dawki adrenaliny. Przy zastosowaniu opisanych technologii, wsparciu Sony i potężnej machiny marketingowej nie ustępującej rozmiarami tej, która wypromowała flagowego shootera na X360, Killzone 2 może trafić do szerokiego grona odbiorców i stać się potężną marką przyćmiewającą niesławny trailer z maja 2005, o którym w całym tekście nie ma ani słowa. ■■

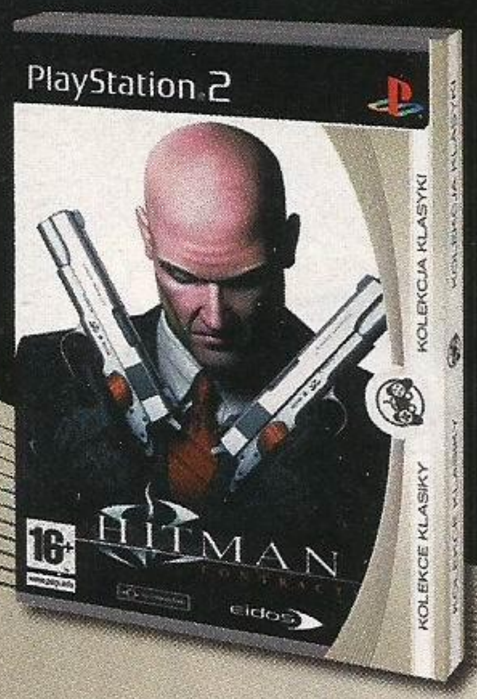
□ Od dłuższego czasu dobra produkcja konsolowa nie może przebić się do tzw. maistreamu, jeśli nie zaoferuje swoim fanom różnego rodzaju przedłużeń na innych płaszczyznach popkultury. Wszyscy pamiętamy nowele i komiksy towarzyszące uniwersum Halo, czy anime z Blue Dragon. Co prawda niczego takiego nie zapowiedziano przy Killzone, ale patrząc na tak klimatyczne arty, aż żal ściska na myśl o zmarnowanym potencjale.

Dla młodszych graczy pod choinkę - gry konsolowe!

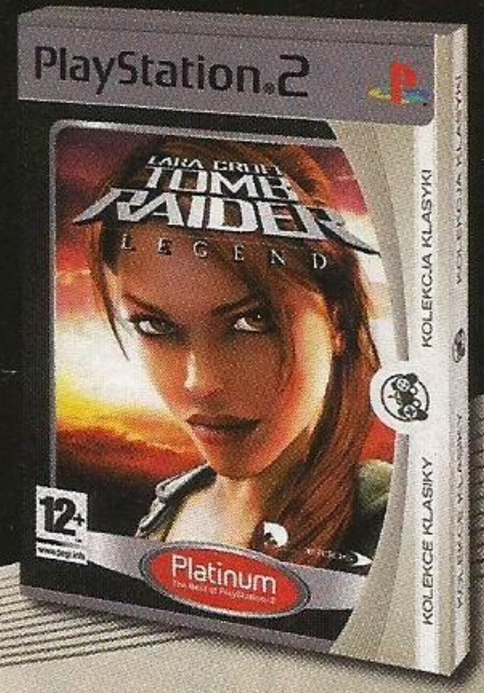


PlayStation 2 NINTENDO DS Wii

Disney INTERACTIVE STUDIOS



KULTOWI BOHATEROWIE!



KOLEKCJA KLASYKI

szpiegrownia

Końcówka roku także dla szpiega jest najgorętszym okresem. Mam ręce pełne roboty. – *szpieg*

SMUTEK W OBOZIE NINTY

Nie czas i miejsce zastanawiać się, jakim cudem nikt w siedzibie Nintendo nie rozpoznał szpiega w osobie brodatej sprzątaczki, ale dzięki temu kamuflażowi dowiedziałem się tego i owego. Na Wii nie ukaże się nowy Wave Race, 1080, ani kontynuacja Luigi's Mansion. Prince of Persia 4 zarezerwowany jest dla mocniejszych konsol, na pocieszenie zostają inne, zupełnie nowe, ekskluzywne dla Wii przygody Księcia. W przyszłym roku powinien ukazać się również Burnout, ale może to być tylko port peesdwójkowego Dominatora.

DZIESIĘĆ LAT PÓŹNIEJ

Dobre i złe wieści dla maniaków efpeesów. Far Cry powróci na konsole, ale nie będzie to port pecetowego FC2, a całkowicie nowa gra. Za to Retro Studios nie zrobią nowego Metroida, bo pracują nad dwiema świeżymi IP – po jednej dla Wii i DSa. Nie ma tego złego, w przyszłym roku, po dziesięciu latach produkcji w końcu ukaże się Duke Nukem Forever i stanie się to jeszcze przed premierą nieistniejącego Sadness. Tak przynajmniej wynika z przechwyconej przeze mnie depeszy, choć mogłem ją źle rozszyfrować.

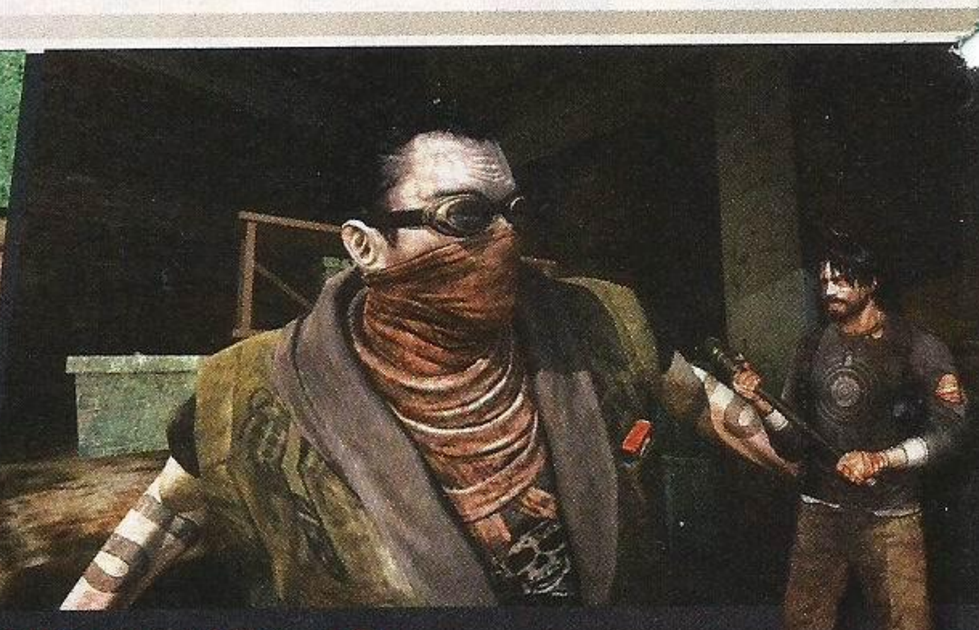
GOW TU I GOW TAM

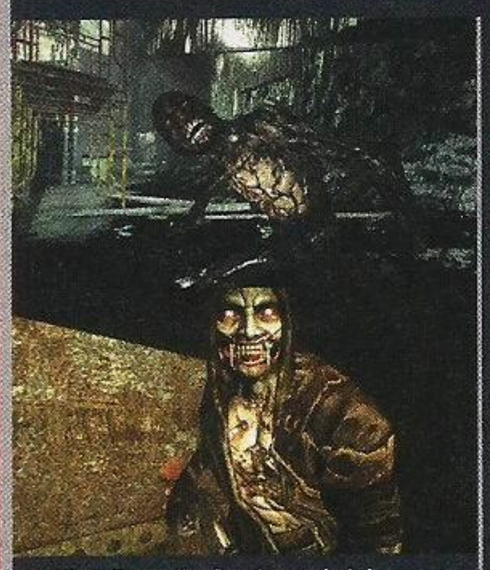
Tajemnicą poliszynela jest, że Gears of War 2 i God of War 3 ukażą się na Gwiazdkę przyszłego roku. Dzięki zamontowanym tu i ówdzie podsłuchom udało mi się jednak dowiedzieć, że trylogia Gearsów zakończy się jeszcze na Xboksie 360, a trzecia część miałaby się ukazać pod koniec 2010 roku.

DOBRY ZŁY ANCEL

Ubisoft dał zielone światło kontynuacji Beyond Good & Evil. Mój informator nie był skory do wyjawienia szczegółów, ale znam sposoby by nakłonić ludzi do mówienia. W szampańskim nastroju powiedział mi, że prezesi firmy wystraszyli się, gdy najsławniejszy designer Ubi, Michael Ancel zagroził odejściem, po tym jak z jego pomysłu na nowego platformowego Raymana zrobiono zestaw mini-gier (Raving Rabbids). Żeby go uspokoić pozwolono mu zrealizować jeden dowolny projekt i padło właśnie na przygody słodkiej Jade. Gra ukaże się w 2009 na PS3, X360 oraz Wii.

INFO
DEVELOPER: MONOLITH
WYDAWCA: SEGA
TERMIN: WIOSNA 2008
KONSOLA: PS3, X360





Nie tylko walką Condemned stoi. Odpoczynkiem od mordowania gazrurką będzie przeszukiwanie miejsc zbrodni w poszukiwaniu śladów. Pobawimy się w rozpoznawanie ofiary, ustalanie sposobu, w jaki została zabita oraz czasu zgonu.

Nie da się jednak ukryć, że to kolejny fps – mamy ostatnio prawdziwą inwazję tego gatunku na konsole nowej generacji. Aż tak dobrze się sprzedają?

CONDEMNED 2

Kontynuacja chorego horroru. Na zdrowie.

W okolicach premiery X360 na półki sklepowe trafiło klimatyczne, ale niedocenione Condemned: Criminal Origins. Od dłuższego czasu Monolith w pocie czoła pracuje nad drugą częścią obiecując rozwinięcie najlepszych pomysłów, wyeliminowanie potknięć i wprowadzenie nowych mechanizmów.

Ethan Thomas jest gościem po przejściach. Totalne zsunięcie się po drabinie społecznej zajęło mu około roku. Jak to często bywa, taka postawa musiała z czegoś wyniknąć. Tym razem przyczyną są traumatyczne przeżycia detektywa. Po zabiciu około dwustu ludzi nawet najtwardszy rzeźnik musi zacząć odczuwać trapienie sumienia. Do tego dochodzi alkohol, koszmary, zwidy – schizofrenik i wyrzutek idealny do pierwszoplanowej roli w horrorze. Jak to często w takich przypadkach bywa, Ethan zostaje ponownie wezwany do służby, gdy znika jego partner. Wraz z wyspecjalizowaną jednostką operacyjną detektyw wybiera się na akcję ratunkową. Nie mija chwila, a żywa pochodnia o imieniu Thomas wydostaje się z windy przeżywając jej upadek z kilkudziesięciu metrów. Informacja z bazy: weź i przeszukaj teren.

Najmocniejszym magnesem mającym przyciągać śmiałków jest ekscytujący system walki. Opiera się on na czterech elementach. Pierwszy z nich to walka na gołe pięści i obute stopy. Ponoć okładanie kreatur przy pomocy kończyn ma wdmuchnąć powiew świeżości do gatunku. By ochronić skórę na kostkach przed zdarciem, Thomas zrobi odpowiedni użytek z kastetów i obuwia wykończonego metalowymi ozdobami typu kolce. Niejedna czaszka pęknie pod siłą lewego sierpa lub podkutego obcasa. W konfrontacji z większymi pokrakami, na pewno przyda się jakieś narzędzie, czyli drugi poziom walki. Prym wiedzie metalowa gazrurka i deska z wbitym gwoździem. Nic jednak nie stoi na przeszkodzie, by bronią stały się elementu wystroju interaktywnych wnętrz. Ot, stojący w zaciemnionej melinie sporych rozmiarów telewizor, albo trzonek od siekiery. Wolna amerykanka. Na razie o zabawie bronią palną nie wiadomo zbyt wiele. Będzie z pewnością i stanowi trzeci stopień wtajemniczenia. Ostatni stopień, czyli czwarty, jeżeli ktoś ma problemy z liczeniem, pozwoli na bardzo efektowne i naszpikowane brutalnością wykończenia typów spod ciemnej gwiazdy.

Przeciwnicy przeszli spory lifting inteligencji. Teraz potrafią rzucić się z łapami do gardła i spróbować przegryźć tętnicę (albo przynajmniej poważnie obślinić). Ich design jest strasznie straszny. Niektóre mordy mogę się przyśnić – obdrapane, posiniaczone, z demonicznymi ślepiami. Zdecydowanie szykuje się gra dla ludzi o mocnych nerwach i żołądkach. Jakby nie patrzeć – zanosi się na porządną kontynuację. ■■

HARKER

X360/PS3 | Bokobrody, faworyty, pekaesy

Chłodny zarost na twarzy to połowa sukcesu. Wie o tym Jonathan Harker – główny bohater nadchodzącego horroru z wampirami w roli adwersarzy. Z tego, co zostało zaprezentowane, nie zanosi się na jakiegoś mega-miażdżyciela, ale kredyt zaufania The Collective dostaje za jedną z poprzednich gier – Buffy the Vampire Slayer. Przeniesienie serialowej zabójczyni zgrai Draculi wyszło im świetnie. Zobaczymy, jak poradzą sobie bez licencji popularnego serialu. Jonathan stracił swą kobietę w bardzo mało sympatyczny sposób (nie, żeby można było stracić kobietę w sposób sympatyczny, rozumiecie). Książe ciemności – Kaczu... znaczy się Dracula – uczynił z Miny ofiarę i ceremonialnie pozbawił ją życia. Straty ukochanej Harker znieść nie może, dlatego wyrusza na wyprawę pełną przygód, walki i krwiopijców. Brzmi strasznie szablonowo, to fakt. Ale wystarczy ujrzeć grę w akcji, by zrozumieć, w czym tkwi jej siła. Otóż koleżka w tańcu się nie... bawi zbytnio i po prostu masakruje piekielne maszkary w ultra brutalny i widowiskowy sposób. Jednemu wampirowi wyjechał z dyńki, przyparł go do ściany, zaczął dusić, a na końcu przebił serce osinowym kołkiem. Inny skończył żywot bez ręki, ze skręconym karkiem. Kolejny – przerobiony na mięso garmażeryjne w zgniatarce. Fontanny posoki wprost wylewają się z ekranu, a Jonathan wydaje się nie do zatrzymania. Pomimo pozornej przeciętności Harker może więc okazać się bardzo przyjemnym, odstresowującym tytułem. Zapowiedziano dynamiczną zmianę pory dnia i nocy, widzieliśmy też fachowe ostrza zamontowane na przedramionach zdolne do patroszenia bestii. The Collective zapowiada transformacje kreatur w czasie rzeczywistym. Wampiry i wilkołaki – ulubieni milusińscy wielu łowców przygód. Czekamy. ■■

POLSKA WERSJA PL DUBBING

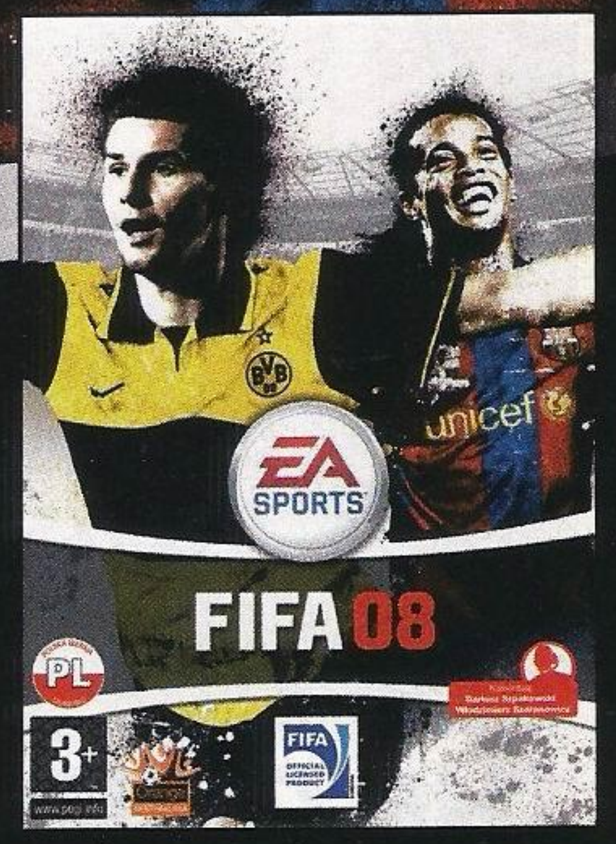
gra w polskiej wersji językowej na PC DVD, PlayStation 2 i po raz pierwszy na Xbox 360

piłkarskie emocje dzięki komentarzom Dariusza Szpakowskiego i Włodzimierza Szaranowicza

Orange EKSTRAKLASA

kluby Orange Ekstraklasy

Komentują:
Dariusz Szpakowski
Włodzimierz Szaranowicz



CZY POTRAFISZ UTRZYMAĆ PIŁKĘ, GDY OBROŃCY ZACIEKLE ATAKUJĄ CIĘ ZE WSZYSTKICH STRON? CZY POTRAFISZ DRYBLOWAĆ, PODAWAĆ, WYJŚĆ NA POZYCJĘ DO STRZAŁU? CZY POTRAFISZ PODKRĘCIĆ PIŁKĘ I POSŁAĆ JĄ PROSTO W OKIENKO? CZY POTRAFISZ ZDOMINOWAĆ SWOICH PRZECIWNIKÓW I OKRYĆ SIĘ CHWAŁĄ?

EBI SMOLAREK TO POTRAFI!

BĄDŹ JAK EBI. BĄDŹ JAK INNE ŚWIATOWE GWIAZDY PIŁKI NOŻNEJ. POKAŻ CO POTRAFISZ!

ZAGRASZ W FIFA 08?

FIFA08.EA.COM
ZAGRASZWFIFA08.PL

3+ www.pegi.info

FIFA OFFICIAL LICENSED PRODUCT

EA SPORTS

XBOX 360 LIVE

PlayStation 2

PLAYSTATION 3

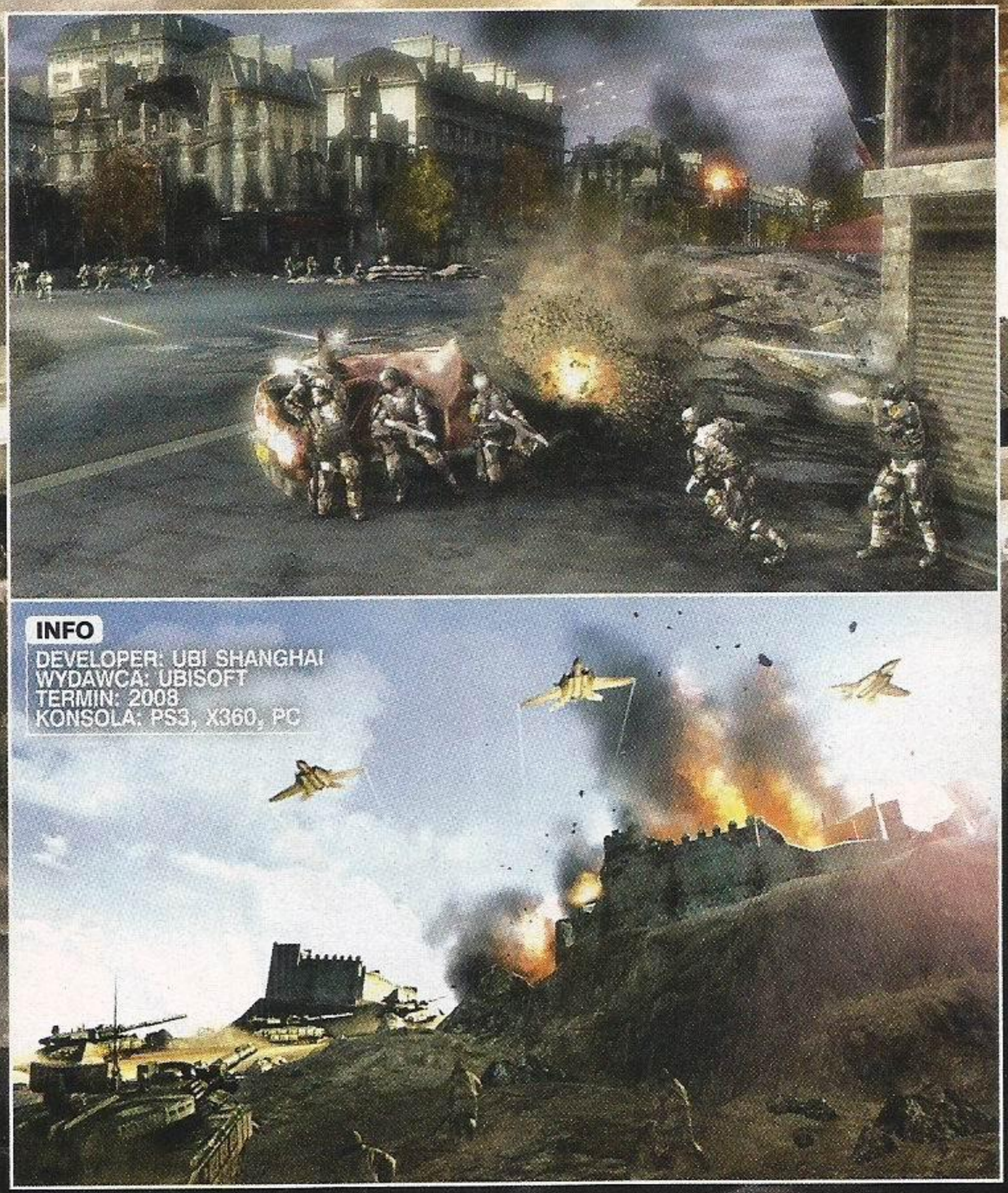
PSP

Wii

NINTENDO DS

PC DVD

© 2007 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS i logo EA są znakami firmowymi bądź zarejestrowanymi znakami firmowymi Electronic Arts Inc. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych państwach. Wszelkie prawa zastrzeżone. Oficjalny licencjonowany produkt FIFA. FIFA Brand OLP logo © jest chronionym prawem autorskim znakiem firmowym FIFA. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wyprodukowane na licencji Electronic Arts Inc. Premier League logo © The Football Association Premier League Limited 1996. Logo Premier League jest znakiem firmowym Football Association Premier League Limited i Premier League Club. Loga są chronionymi prawem autorskim i zarejestrowanymi znakami firmowymi odpowiednich Klubów. Mogą być używane wyłącznie za zgodą ich odpowiednich właścicieli. Wyprodukowano na licencji Football Association Premier League Limited. Licencja przyznana Electronic Arts przez Football Association Premier League Limited nie zakłada ani nie ma na celu łączenia wizerunku lub poparcia przez któregokolwiek z graczy tego produktu. "PlayStation", "PLAYSTATION", logo "PS" Family i "PSP" są zastrzeżonymi znakami firmowymi Sony Computer Entertainment Inc. Loga Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE i Xbox są znakami firmowymi grupy Microsoft. NINTENDO DS, Wii i logo THE Wii są znakami firmowymi NINTENDO. Wszelkie inne znaki firmowe są własnością ich odpowiednich właścicieli.



INFO
DEVELOPER: UBI SHANGHAI
WYDAWCA: UBISOFT
TERMIN: 2008
KONSOLA: PS3, X360, PC

Tom Clancy's ENDWAR

Przyjedź matko na przysięgę

Wojsko, wojna, strzelanie, zabijanie. Ależ mamy niskie te instynkty. Zakorzenione są jednak tak głęboko, że nie ma szans na żadne zmiany w wiodących na rynku trendach. Tom Clancy – mistrz politycznej fikcji – firmuje swoim nazwiskiem niezliczoną ilość gier utrzymanych właśnie w klimatach political-fiction. Obok znanych Ghost Recon, Rainbow Six i Splinter Cell, ktoś znalazł miejsce na jeszcze jedną – obstawiamy – serię. Zapoczątkuje ją EndWar. Mowa o gatunku wszystkich lubiących wyzwania nie tylko dla spostrzegawczości i zwinnych palców, ale i dla intelektu oraz zmysłu taktycznego. RTS, czyli strategia czasu rzeczywistego, nie jest może jakoś obleganym gatunkiem z gigantycznym zapleczem tytułów na konsolach, ale przynajmniej to, co mamy do tej pory, jest wysokiej jakości. KoniecWojna zapowiada się naprawdę gorąco i intrygująco.

Trzecia Wojna Światowa została powstrzymana dzięki podpisaniu kilku porozumień na szczytach władz. Rosjanie doszli do wniosku, że bez sensu jest ich nonkonformistyczna postawa, ugadali się z sąsiadami. Wszyscy byli zadowoleni, spokój zapanował na ziemskim globie. No i się stało. Ktoś się przeliczył i przesadził z prognozowaniem w rozporządzaniu zasobami ropy i innych ważnych surowców. Od ręki największym eksporterem stała się Mateczka Rosja, a większość zdobytych środków zamiast pompować w rozwiązywanie problemów społecznych, przeznacza na zbrojenia. Nad światem znów zawisło widmo wojny. Czyli jednak WWIII.

Na spopielonych atakami atomowymi, zrujnowanych ziemiach swoje trepy, koła i gąsienice postawią trzy frakcje. A w zasadzie to cztery. Rosyjska Obronna Brygada Specnazu, Europejskie Oddziały Zbrojne i Amerykańskie Siły Uderzeniowe – spośród nich wybierzemy swoich faworytów. Czasami pojawią się jeszcze jedni – terroryści. Oni jednak głównie wprowadzą zamęt, niż zawalczą konstruktywnie. Każda ze stron ma swoje mocne i słabe strony. Pisaliśmy o tym przy okazji pierwszego kontaktu z grą. Ruscy może i nie mają najnowocześniejszych i najbardziej zaawansowanych technicznie gadżetów, ale jest ich istna masa. To zupełnie inaczej, niż Europejczyków stawiający właśnie na elektronikę. Amerykanie postarają się znaleźć gdzieś między tymi dwoma biegunami. W kampanii wybierzemy sobie ulubieńców, ale autorzy zakładają, że najlepiej byłoby zmieniać co jakiś czas swoje sympatie.

Uderza schemat znany z erpegów. Częste i gęste używanie jednostek przysparzać będzie sporo korzyści, ponieważ wskaźnik doświadczenia urośnie i zaowocuje polepszeniem danej statystyki. Żołnierze piechoty zaczną lepiej sobie radzić w terenie otwartym używając zasłon, przemieszczając się bardziej z głową, niż na pałę. Sprzętom poprawi się zasięg siania pociskami i rakietami, zwrotność i wytrzymałość. Dzięki rozbudowanym opisom, w zupełności wystarczy – zdawałoby się niewielka – liczba sześciu rodzajów jednostek bojowych. Są więc strzelcy, inżynierowie, transportowce, siły powietrzne, czołgi, artyleria i pojazdy dowódców. Odpowiednia kustomizacja pozwoli osiągnąć zamierzony skutek. Nic nie stoi na przeszkodzie, by ze strzelców zrobić pluton snajperów, albo przekształcić budowniczych w brygadę remontową. Na deskach teatru wojny nie ma miejsca na magię. Każdy żołnierz czy kawałek wyposażenia musi się skądś wziąć, czyli zostać dowieziony lub zrzucony z powietrza w skrzyniach zaopatrzeniowych. Logiczne.

W EndWar znajdziemy jeszcze jeden patent, który strasznie przypadł nam do gustu. Wspomniane na początku gry firmowane przez Toma Clancy'ego również wybiegają w niedaleką przyszłość. Oddział Duchów walczy przecież w Meksyku, a Tęcza Sześć nie raz oswobadzała pojmanych zakładników z rąk terrorystów. Nie wspominając nawet o działaniach Sama Fishera. W EndWar zapowiadane są gościnne występy tych bohaterów. Obserwowanie zaprzyjaźnionych gości z lotu ptaka wrzuci uśmiech na twarz fanów. A najbardziej i tak rozbawi prezydent Fisher. ■■

□ Następną strategię czasu rzeczywistego widzimy w Polsce. Po nieudanych wyborach, prezydent stara się na złość społeczeństwu zapobiec, by rurociągami na wschód popłynęło polskie mięso w zamian za wódkę.

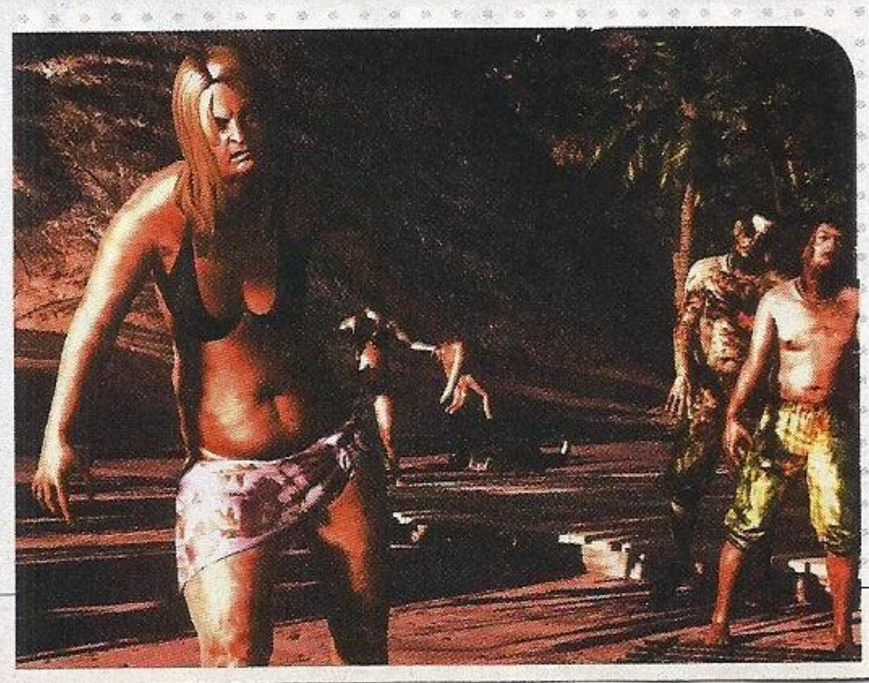
□ Jak to na wojnie nowoczesnej i technologicznie zaawansowanej bywa, dowódca widzi nie tylko puls wszystkich swoich żołnierzy, ale i położenie każdej wrogiej jednostki. Pod warunkiem, że satelity stoją na odpowiednim poziomie. Jeśli nie stoją, a na przykład leżą, to widać guzik. Teren nie spenetrowany jeszcze krokami oddziałów gracza spowity jest gęstą mgłą (klasyczne Fog of War) i kryć może niemiłe niespodznaki.

DEAD ISLAND

X360 | Z Dzikiego Zachodu w tropiki

Po bardzo dobrym przyjęciu Call of Juarez, Techland idzie za ciosem i szykuje kolejnego, nietypowego fpsa. Trzeba mieć nielichego pecha, żeby w czasie wakacyjnej wycieczki lecieć z żoną samolotem, który ma na kartach losu zapisane rozbić się na wyspie pełnej nieumarłych. Zombiaków po naszemu. Trochę dziwne to zestawienie – tropiki i zombie, ale skoro Capcom też robi Residenta w gorących klimatach, coś jest na rzeczy. Rozgrywka ma być mocno nieliniowa, a największą frajdę, zaraz po masowym eksterminowaniu truposzy, da wykorzystanie elementów otoczenia do walki. Niczym w Bioshocku wrzucenie kabla wysokiego napięcia do wody rozwieje nadzieje wygłodniałych mózgożerców na szybki, świeży obiad. To nie wszystko, bo pewnie będzie można podnieść rozsądnych rozmiarów kijek i strącić kilka makówek, ale na szczegóły odnośnie znajdywanych „broni" musimy jeszcze poczekać.

Walenie kijem ziombiaka po głowie zawsze jest fajne (pod warunkiem, że towarzyszy temu fontanna krwi), ale wrocławianie chcą uprzyjemnić tę zabawę. Wielowarstwowy system zniszczeń pozwoli na połamanie kości, oderwanie kawałka skóry, albo bolesne rozerwanie mięśni. W każdym razie chodzi o to, żeby przeżyć i odnaleźć żonę. Jeśli nie skończy jako zombiak z trzecim okiem i gigantyczną ręką, to będziemy zawiedzeni i przejedziemy ją za karę jednym z kilku dostępnych pojazdów. Ha! ■■



Half-Life® 2 Episode Two

Wszystkie części Half-Life 2: Half-Life 2 Episodes One & Two.

Team Fortress® 2

- Team Fortress 2: Jedna z najlepszych gier sieciowych 2007 roku.

Portal™

- Portal: Otwórz umysł na całkiem nową formę rozgrywki. Układanka. Akcja. Przygoda.

The Orange Box®

- Pięć gier. Jedno pudełko. Pomarańczowe.

www.polska.ea.com/orangebox

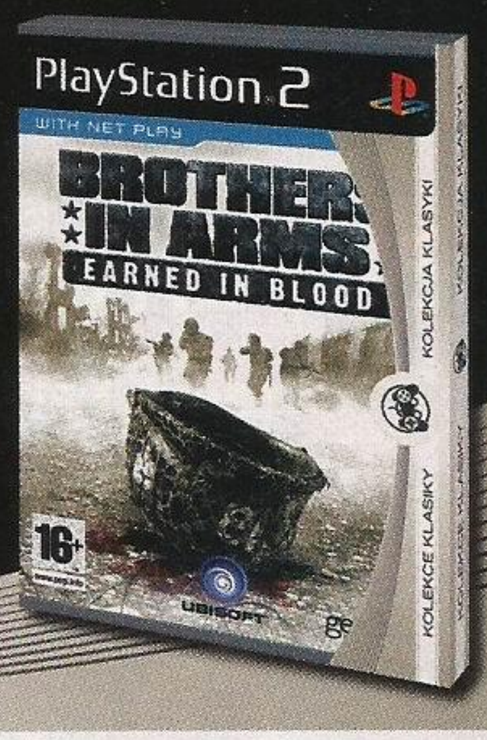
- Gra na PC DVD, Xbox 360 i PlayStation 3 już w sprzedaży.

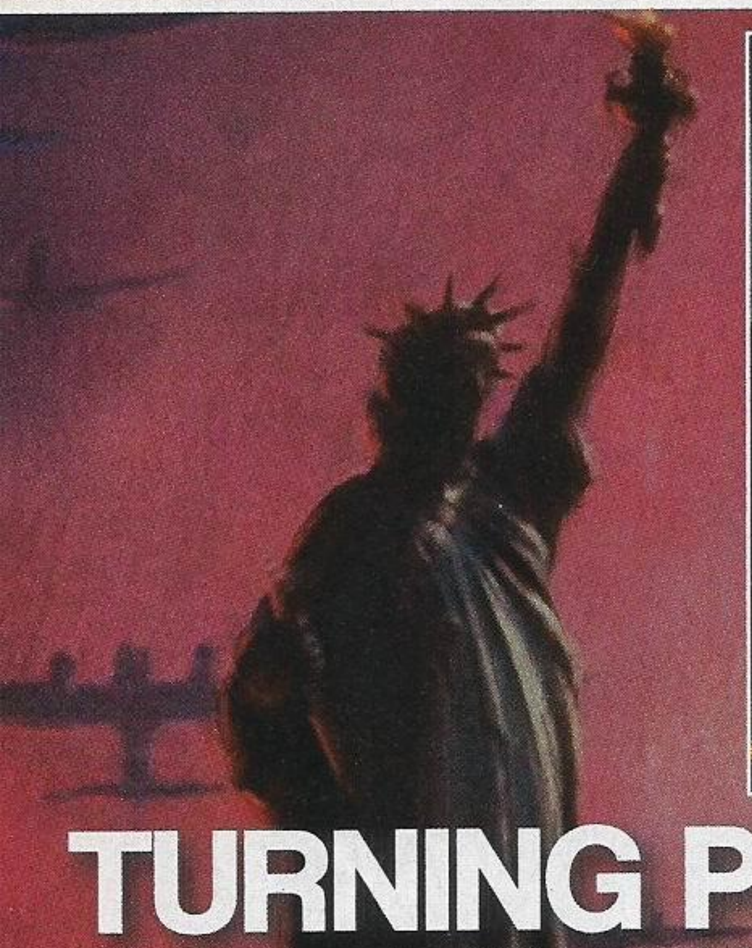
XBOX 360 LIVE · PLAYSTATION 3 · PC DVD-ROM · ATI Radeon Graphics · VALVE · EA

© 2007 Valve Corporation. Valve, logo Valve, Half-Life, logo Lambda, Team Fortress i Portal są znakami firmowymi lub zarejestrowanymi znakami firmowymi Valve Corporation w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. EA i logo EA są znakami firmowymi lub zarejestrowanymi znakami firmowymi Electronic Arts Inc. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Loga: "PlayStation", "PLAYSTATION" i "PS" są zarejestrowanymi znakami firmowymi Sony Computer Entertainment Inc. Loga: Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE i Xbox są znakami firmowymi grupy przedsiębiorstw Microsoft. Wszystkie pozostałe znaki firmowe, loga i prawa autorskie stanowią własność ich odpowiednich właścicieli. POŁĄCZENIE INTERNETOWE jest niezbędne do gry online. Gra online może nie być dostępna na wszystkich platformach sprzętowych. Przeczytaj szczegółowe informacje na pudełku. Prawa autorskie 2007, Advanced Micro Devices, Inc., loga ATI, ATI, Radeon i ich kombinacje są znakami firmowymi Advanced Micro Devices, Inc. Data wydania może się zmienić bez powiadomienia.

NAJMOCNIEJSZE AKCJE!

KOLEKCJA KLASYKI





□ Tak to jest, jak się jedzie do Stanów pracować na budowie na czarno. Materiały lipnej jakości, wszystko trzeba robić samemu, kasa marna. Nie daj Boże coś się zawali i co wtedy? Komisję budowlaną przyślą i trzeba się będzie tłumaczyć. Jakby znieśli w końcu wizy wszystkim żyłoby się znacznie łatwiej.

TURNING POINT: FALL OF LIBERTY

Messerschmitty nad Manhattanem

Dan Carson jest budowniczym. Mimo że robota jest niebezpieczna, lubi ją, bo dobrze mu płacą. Często musi włazić naprawdę wysoko, ale w końcu nikt nie będzie stawiał w pępku świata dwupiętrowej kamienicy. Dan jest dumny ze swojego kraju, cieszy się wolnością, nie przeszkadzają mu imigranci. Niedaleko miejsca, w którym je śniadanie, powiewa piękna, niebiesko-biało-czerwona flaga. Bycie Amerykaninem na początku lat pięćdziesiątych ma swoje zalety. Największa wada właśnie przyćmiła słońce, aż kolega z wrażenia upuścił sandwicza i małą czarną. Ze wschodu nadlatuje istna chmara sprzętu, a wzburzony ocean unosi na swej tafli setki okrętów uzbrojonych po same bocianie gniazda. Na niebie nie brakuje ani szybkich i zwinnych Me P.1092, ani potężnych, wypełnionych helem lub wodorem zeppelinów. Te pierwsze wbijają się między drapacze chmur i zaczynają sukcesywne ostrzeliwanie budynków. Z wysoka w kierunku ziemi pikują bomby, które co dopiero opuściły komory bombowców. Samoloty transportujące żołnierzy powoli, acz sukcesywnie pozbywają się pasażerów. Przysłaniające niebo spadochrony widziane ze skrzyżowania Wall Street i dowolnej z przecznic nie wróżą niczego dobrego. Tak właśnie zaczyna się inwazja na USA przeprowadzona przez Trzecią Rzeszę. Jak to możliwe? Winston 'cygaro-i-melonik' Churchill jednak nie przeżył potrącenia przez taksówkę w 1931, a co za tym idzie, Europie zabrakło charyzmatycznego przywódcy walczącego z Nazistami. Pada Francja, Bitwa o Anglię zostaje przegrana. Przez Atlantyk wyrusza cała flota, na banderach powiewa swastyka... Co oznacza, że nasi zachodni sąsiedzi sobie nie pograją.

Taka oto wizja przeszłości załamanej ze względu na brak jednego z aktorów teatru drugowojennego zostanie przedstawiona w Turning Point: Fall of Liberty przez studio, które dało nam Call of Duty: Finest Hour. Nie bez przyczyny piszemy tyle o upozorowanych realiach, te bowiem budować mają niesamowity klimat nadchodzącego shotera FPP. Dan jest szarym obywatelem zaskoczonym narzuceniem nowego porządku w jego życiu. Cały system państwowy runie, jeśli na szybko budowany ruch oporu nie zacznie się organizować w walce przeciwko najeźdźcy. Bardzo ciekawe, jak gra zostanie przyjęta w Stanach, które to najeźdźcą właśnie są najaktywniejszym na świecie.

Ciężko spodziewać się, żeby Carson miał w skrzynce na narzędzia karabin. Nie ma. Dlatego też szybko musi sobie jeden zorganizować. Najlepszym sposobem będzie otłuczenie żołnierza zamotanego w uprzęży spadochronu. Kilka razów sprzedanych gdzie popadnie pozbawia Niemca przytomności oraz wyposażenia. Tak uzbrojony Dan rozgląda się wokół siebie, stojąc na ostatnim piętrze wieżowca. Uhh, masa pracy przed każdym wolnym człowiekiem nie godzącym się na taki los ojczyzny. Dobrze, że pięści ma chłop z żelaza, a i masą nie zawodzi. Dzięki temu, gdy magazynek świecić będzie pustkami, postawić może na walkę w zwarciu. Przy odrobinie szczęścia, uda się wypchnąć przeciwnika przez okno, zepchnąć z wysoka, obić mu łeb o futrynę. Metoda „za wszarz i o słupek" z pewnością mieć tutaj będzie rację bytu.

TP:FoL hula na silniku gier akcji wszelakich – Unreal Engine 3. Zapewnia to porządną prezencję, płynną animację i ciekawe efekty. Już na teraz gra prezentuje rozsądny poziom. Zachwyca panorama miasta i widok zasnutego bombowcami i spadochronami nieboskłonu. Kamera w trakcie biegu po gzymsach i rusztowaniach trzęsie się sugestywnie, a najlepsze, że przy kilku akcjach wychodzi „z głowy" i ukazuje perypetie budowlańca z innego miejsca. Wchodzenie po drabinie, balansowanie ciałem, czy eliminacja wroga z użyciem otoczenia – to tylko kilka z takich momentów. Modele postaci nie są może z najwyższej półki, ale nie jest też jakoś źle. Widzieliśmy też kilka spektakularnych skryptów, które na pewno dodatkowo wpłyną na atrakcyjność zabawy.

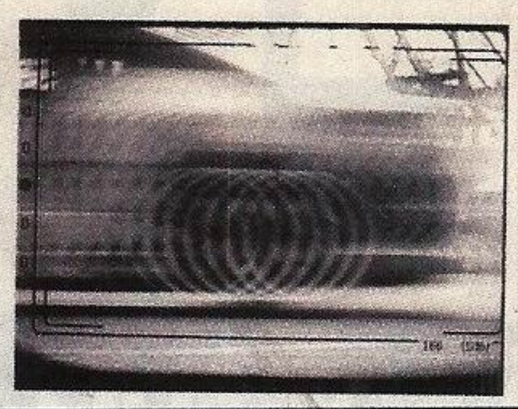
Na razie niewiele w temacie multi – będzie deathmatch i drużynowa jatka. Ponoć jeśli gracze zechcą, dostaną na PSN i XBL dodatkowe tryby i atrakcje. Czy mocarstwo płynące coca-colą klęknie przed napierającymi oddziałami dziadków z Wehrmachtu? Dowiemy się w nowym roku. ■■

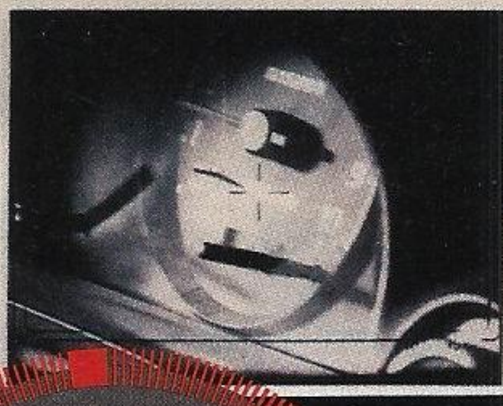
GRAJ MICHALE!

Kompozytorem ścieżki dźwiękowej jest nie kto inny, jak Michael Giacchino. Utalentowany muzyk słynie z tego, że zna się na swoim fachu jak mało kto. Na swoim koncie ma muzykę do takich produkcji, jak Medal of Honor, Call of Duty, czy Black. Lubiący obejrzeć dobry film powinni go łączyć z takimi obrazami, jak: *Mission Impossible III*, *Alias*, czy – nieco lżejsze klimaty – *Iniemamocni*. Jakby nie patrzeć – kawał ucha. W jego stylu da się wyróżnić nie tylko wzniosłość, ale idealnie oddane emocje – napięcie, niepewność, uniesienie... Już na starcie gra łapie plusa u enplusa.

INFO
DEVELOPER: SPARK UNLIMITED
WYDAWCA: CODEMASTERS
TERMIN: WIOSNA 2008
KONSOLA: PS3, X360

□ Koleżka w masce gazowej, rękawicach i grubym mundurze wyskoczył w słoneczny, gorący dzień na ulice wrogiego miasteczka nie spodziewając się, że natrafi na opór niezaprawionego w bojach murarza. Głupek kontra żółtodziób. Brzmi nędznie.





TERAZ NFS PS
W ODJAZDOWEJ CENIE
139 ZŁ
NA PLAYSTATION 2

KAŻDY WYŚCIG TO BITWA

WALKA O UZNANIE I REPUTACJĘ WŚRÓD NAJLEPSZYCH ULICZNYCH KIEROWCÓW ŚWIATA

IDEA ULICZNYCH WYŚCIGÓW PRZENIESIONA W ZUPEŁNIE NOWY WYMIAR

PRAWDZIWY SMAK CZYSTEJ ADRENALINY

AGRESYWNY SYSTEM SZTUCZNEJ INTELIGENCJI

TUNING FANTASTYCZNYCH MASZYN

REWOLUCYJNY TRYB ZABAWY ONLINE

NEED FOR SPEED PROSTREET™

NEEDFORSPEED.COM

JUŻ W SPRZEDAŻY

gra w polskiej wersji językowej

POLSKA WERSJA PL NAPISY

na PC DVD, PlayStation 2 i Xbox 360.

3+ www.pegi.info

PlayStation.2 PLAYSTATION.3 PSP Wii NINTENDO DS. XBOX 360 LIVE EA mobile PC DVD

© 2007 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, logo EA oraz Need for Speed są znakami handlowymi lub znakami zastrzeżonymi Electronic Arts Inc. w U.S.A. i/lub innych krajach. Wszystkie prawa zastrzeżone. Nazwy, emblematy i wzornictwo produktów Nissana są znakami handlowymi i/lub własnością intelektualną NISSAN MOTOR CO., LTD. i są wykorzystywane na podstawie licencji udzielonej Electronic Arts Inc. Toyota, Lexus, Supra, Corolla, IS350 wraz z powiązanymi oznaczeniami, emblematy i wzornictwo stanowią własność intelektualną Toyota Motor Corporation i są używane za jej zgodą. Logo: "PlayStation", "PLAYSTATION" i "PS" są zastrzeżonymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc. Logo: Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE i Xbox są znakami handlowymi grupy firm Microsoft. LOGA: NINTENDO DS, Wii i Wii SĄ ZNAKAMI HANDLOWYMI NINTENDO. Wszystkie inne znaki handlowe stanowią własność ich właściwych posiadaczy.

Partner:

SEAT auto emoción

Patroni medialni:

tvn TURBO · Auto Świat · ANTYRADIO

RECENZJE

CO DO KONSOLI, CO DO ŚMIETNIKA

34 **Assassin's Creed**
Xbox 360, PlayStation 3

40 **SingStar R&B**
PlayStation 2

40 **Lara Croft: Tomb Raider Anniversary**
Xbox 360, Wii

42 **BlackSite: Area 51**
Xbox 360, PlayStation 3

43 **Thrillville: Off The Rails**
Xbox 360, PlayStation 2, Wii, PSP

44 **SOCOM Tactical Strike**
PSP

46 **Folklore**
PlayStation 3

48 **F.E.A.R. Files**
Xbox 360

50 **Call of Duty 4: Modern Warfare**
Xbox 360, PlayStation 3

54 **Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 3**
PlayStation 2, Wii

56 **Bladestorm**
Xbox 360, PlayStation 3

61 **Lego Star Wars: The Complete Trilogy**
Xbox 360, PlayStation 3

62 **Kane & Lynch: Dead Men**
Xbox 360, PlayStation 3

64 **Clive Barker's Jericho**
Xbox 360, PlayStation 3

66 **Uncharted: Drake's Fortune**
PlayStation 3

70 **Naruto: Uzumaki Chronicles 2**
PlayStation 2

70 **Pro Evolution Soccer 2008**
Xbox 360

71 **Castlevania: Dracula X Chronicles**
PSP

72 **Need For Speed: Pro Street**
Xbox 360, PlayStation 3, PlayStation 2

74 **Jam Sessions**
Nintendo DS

74 **Sonic Rush Adventure**
Nintendo DS

75 **The Simpsons Game**
Xbox 360, PlayStation 3, PlayStation 2, PSP, Wii

76 **Super Mario Galaxy**
Wii

80 **S.W.A.T. Target Liberty**
PSP

80 **Valhalla Knights**
PSP

81 **Beowulf**
Xbox 360, PlayStation 3

82 **Silent Hill Origins**
PSP

84 **Ace Combat 6: Fires of Liberation**
Xbox 360

85 **Resident Evil: Umbrella Chronicles**
Wii

86 **Manhunt 2**
PlayStation 2, Wii, PSP

88 **Guitar Hero 3: Legends of Rock**
Xbox 360, PlayStation 3, PlayStation 2, Wii

89 **Pro Evolution Soccer 2008**
PlayStation 2

90 **Mass Effect**
Xbox 360

94 **Mario Party DS**
Nintendo DS

94 **Orcs & Elves**
Nintendo DS

95 **Soul Nomad and the World Eaters**
PlayStation 2

96 **The Eye of Judgment**
PlayStation 3

Dewaluacja, znaczenie ocen i... design!

Dzień dobry państwu! Cztery sprawy od ojca prowadzącego tytułem wstępu do grudniowych recenzji.

Po pierwsze, wyjaśniamy znaczenie towarzyszącego każdej recenzji w NEO+ paska z informacjami (infobara) oraz tabelki z oceną podsumowującej tekst. Jak widzicie, wyleciały Dobre, Złe i Brzydkie (na ich miejscu pojawiły się po prostu plusy i minusy), a także pojawiła się czwarta składowa ocena – za design.

Po drugie – właśnie wspomniany design. Często posługujemy się tym zwrotem w kontekście na przykład poziomów czy zagadek („design puzzli"), a chodzi o ogólne pojęcie estetyki (czy menu jest ładne?), pomysły autorów (czy zagadki nie urągają amebie?), rozwiązania (co, gdy bohater nosi telewizor w kieszeni albo mapa jest nieczytelna?) i tym podobne. Gry na Nintendo DS na ogół mają słabą grafikę, a są pomysłowe – stąd mogą dostać wysoką ocenę za design, a niską za oprawę. Analogicznie prostacki shooter fpp, przepiękny i przemiodny, może zarobić same dychy za wygląd, brzmienie i miód, ale jeśli polega na parciu przed siebie, każdy level ładuje się godzinę, menu to trzy brzydkie kreski, a dialogi są kretyńskie – ocena za design będzie niższa. Mam nadzieję, że choć w skrócie udało mi się to wyjaśnić.

Po trzecie, od tego numeru następuje mała dewaluacja ocen w NEO+. Jak co roku, najlepsze i najbardziej wyczekiwane pozycje ukazujące się pod koniec roku na nowo definiują pojęcie pięknej grafiki, oszałamiającego dźwięku, masakrującej grywalności. Gry takie jak Call of Duty 4, Uncharted, Mass Effect, Assassin's Creed czy Super Mario Galaxy są naturalnymi wyznacznikami tego, co dobre i topowe. I, co oczywiste, wszelkie nadchodzące pozycje będą przez nas do nich – tak świadomie, jak i nie – porównywane. Po prostu to, co bawiło nas pół roku temu i wydawało się absolutnie nie do przebicia, właśnie zostało rozłożone na łopatki.

I wreszcie po czwarte, czuję się w obowiązku przypomnieć w skrócie co tak naprawdę oznaczają wystawiane przez nas grom oceny.

Piątka (5.0/10) to gra absolutnie przeciętna, nie wybijająca się niczym z tłumu innych, ale niekoniecznie słaba i nieudana. Wszystko, co poniżej tego automatycznie jest słabe.

Szóstka to już niezła gra. Poprawnie wykonana, bez rażących błędów w designie, czyli taka, z którą można spędzić nieco czasu, choć miejscami rozczarowuje.

Siódemka to już DOBRA, PORZĄDNA GRA, która będzie się podobać i na pewno nie przynosi ujmy na honorze developerom.

Ósemka to świetna pozycja. Dopracowana, ładna, obszerna i efektowna. Rekomendujemy takie gry; można inwestować w nie bez żadnych skrupułów. Na pewno się spodobają.

Dziewiątka to już mistrzostwo świata – gra topowa, prawdziwe osiągnięcie programistów, z którego mogą być dumni, a gracze będą zachwyceni. Kupować w ciemno.

Na końcu czai się dycha – perfekcja w każdym calu plus nowatorskie rozwiązania. Takich gier jest bardzo mało.

Uff. po tym wstępie pozostało mi tylko zaprosić Was do grudniowych recenzji! ■■ **Gulash**

INFOBAR I TABELKA Z OCENĄ

txt: qsh

PLAYSTATION 3

- Wydawca: Sony
- Producent: Naughty Dog
- Liczba graczy: 1(8)
- Premiera: 6 grudnia
- Dozwolone od: 13 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■■■
DŹWIĘK ■■■■■■■■■■
MIÓD ■■■■■■■■■□
DESIGN ■■■■■■■■■□

GULASH: Nie ma nad czym dywagować – Uncharted jest po prostu zajebiste. To, czego obawiałem się jeszcze miesiąc temu okazało się największą, oprócz szokujących miejscami wizualiów, zaletą.

- Avatar – symbol gry, jej główny bohater lub coś odpowiednio kojarzącego się z danym tytułem.
- Ksywa – pseudonim artystyczny autora danego tekstu.
- Konsola/konsole – platforma, na którą dana gra się ukazała. Często recenzowane przez nas gry ukazują się także na Nintendo DS, ale oprócz tytułu nie mają wiele wspólnego z tą „właściwą" wersją. Wtedy DS nie pojawia się w tabelce.
- Informacje – oczywiste i podstawowe sprawy, dzięki którym będziecie wiedzieli kto wykonał ten produkt, kto go wydaje, kiedy się ukaże i czy nadaje się, by zagrywał się w tę grę młodszy brat. Cyfra w nawiasie w przypadku liczby graczy oznacza maksymalną możliwą liczbę grających przez internet.
- Oceny cząstkowe – grafiki i dźwięku nie trzeba tłumaczyć. Miód to inaczej grywalność; przyjemność obcowania z grą. Design tłumaczymy w tekście obok.
- Komentarz – grę zawsze ogląda z uwagą także drugi autor, który może zgodzić się z autorem recenzji, ale oczywiście nie musi.
- Tabelka z oceną pod każdym tekstem – oceniamy gry w skali od 0 do 10, z liczbami dziesiętnymi, a 6.0 wcale nie jest równe 6.9. Pod oceną wymieniamy plusy i minusy, a także podsumowujemy grę jednym zdaniem.

OCENA **9.4**/10

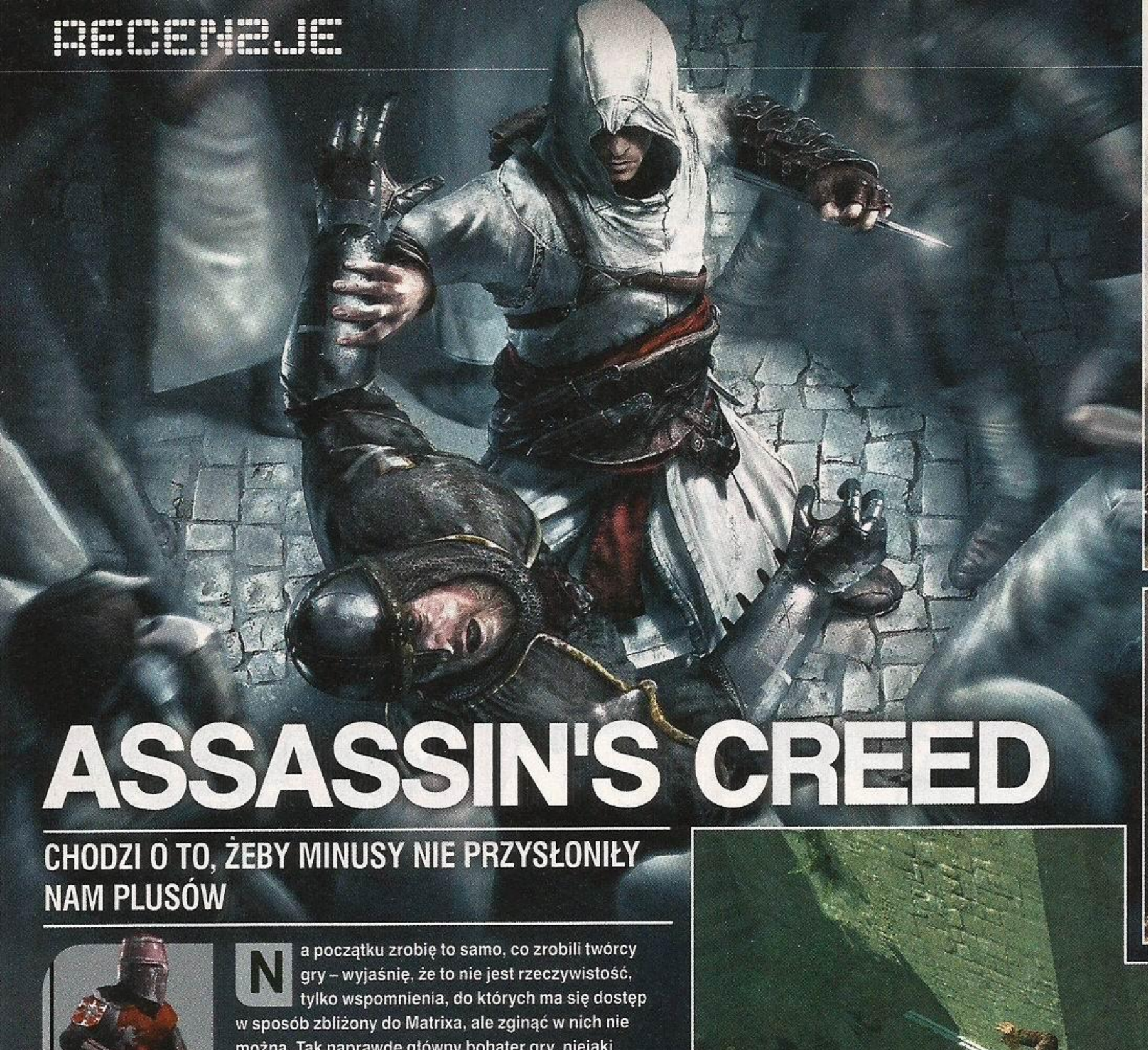
+ OPRAWA, FABUŁA I POSTACIE, SYSTEM WALKI, ZAGADKI, SKARBY
▣ MAŁA INTERAKCJA Z OTOCZENIEM, BRAK NURKOWANIA

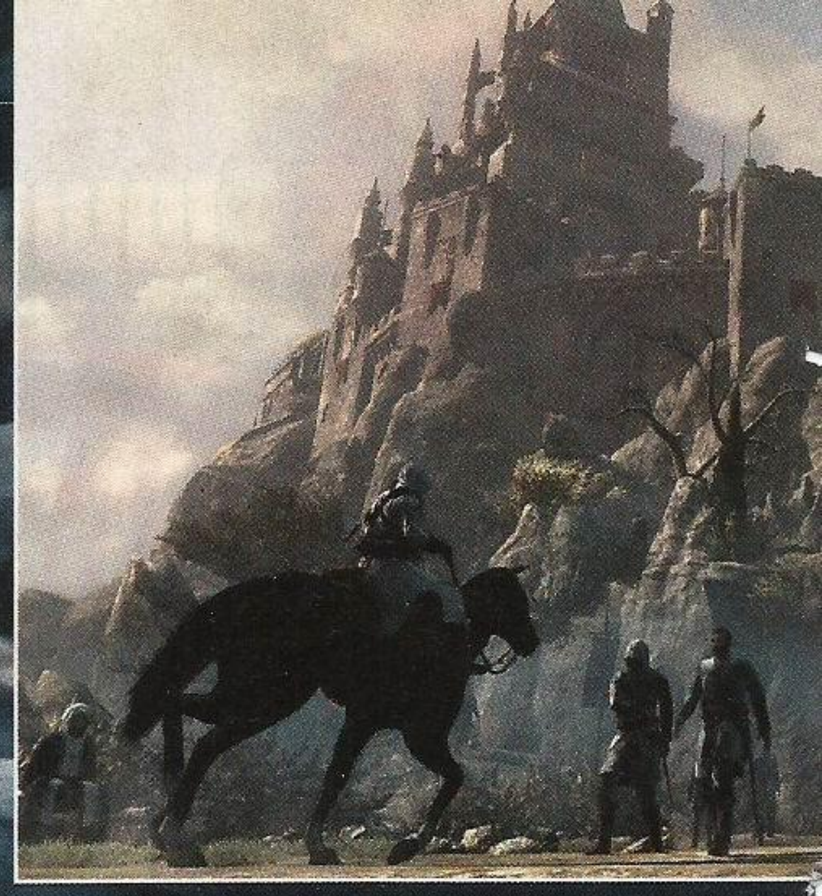
ZACHWYTÓW KONIEC ZA HORYZONTEM

NOWY SKLEP!
WWW.MADGAMES.PL

FULL OFERTA WWW I TEL

MAMY PATENTY na EXTRA PREZENTY





ASSASSIN'S CREED

CHODZI O TO, ŻEBY MINUSY NIE PRZYSŁONIŁY NAM PLUSÓW

txt: MARCELLUS

XBOX 360 | PS3

- Wydawca: Ubisoft
- Producent: Ubi Montreal
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 17 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■■□
DŹWIĘK ■■■■■■■■□□
MIÓD ■■■■■■■■□□
DESIGN ■■■■■■■■■□

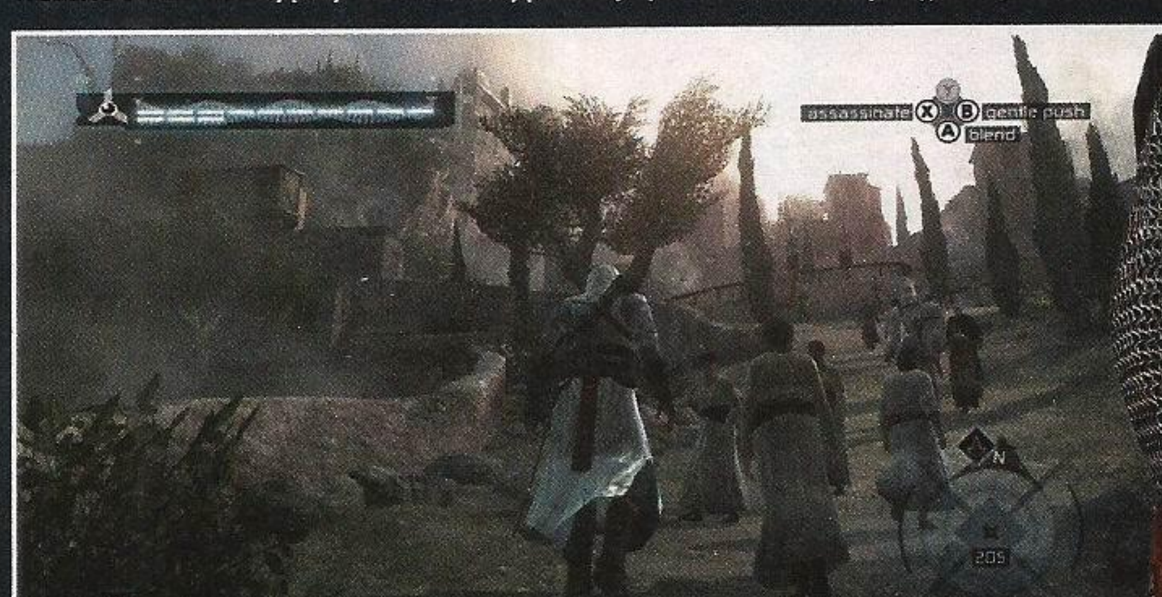
GULASH: Gdy pierwszy raz dorwałem się do tej gry, cisnąłem, goniłem, chciałem wszystko zaliczyć jak najszybciej... i trochę mnie znudziła. Gdy następnego dnia zacząłem grać wolniej, bez pośpiechu badając miasta i podziwiając architekturę, tekstury, zatłoczone ulice, dopiero do mnie doszło, że tak wykonanego otwartego świata jeszcze w grach nie mieliśmy. Absolutnie fenomenalna jakość grafiki i design. Jeśli chodzi o samą zabawę – zgadzam się z Marcellusem. To bardzo dobra gra.

Na początku zrobię to samo, co zrobili twórcy gry – wyjaśnię, że to nie jest rzeczywistość, tylko wspomnienia, do których ma się dostęp w sposób zbliżony do Matrixa, ale zginąć w nich nie można. Tak naprawdę główny bohater gry, niejaki Desmond, nie bierze w wydarzeniach sprzed wieków udziału, a wirtualnie „przeżywa" historię w specjalnym urządzeniu, które potrafi odczytać pamięć genetyczną tudzież komórkową pacjenta. Desmond jest bowiem asasynem, potomkiem wielu pokoleń zabójców z czasów krucjat, którzy dalej toczą swą walkę. Z kim? Z templariuszami oczywiście, i to właśnie templariusze uwięzili go w jakimś laboratorium i zmuszają do „czytania" pamięci, by zdobyć informacje o potężnym artefakcie ukrytym pierwotnie pod Świątynią Salomona w Jerozolimie, siedzibą Zakonu zanim Saladyn zdobył Święte Miasto. Od próby zdobycia tego tajemniczego przedmiotu zaczyna się zresztą cała gra – dufny w swe umiejętności Altair zawiódł, mistrz zakonu templariuszy Robert de Sable skopał mu tyłek, a szef sekty ukarał pseudo-śmiercią oraz odebraniem wszystkich rang i broni. Artefakt mimo wszystko wpadł w ręce asasynów – jeden z towarzyszy Altaira przyniósł go do ich siedziby, zamku Masyaf, ale przypłacił to utratą ramienia i śmiercią brata. Stąd potem nie pała do Orła zbytnią sympatią. W każdym razie – niedługo po rozpoczęciu gry Altair jest nowicjuszem, musi uczyć się wszystkiego od nowa, co jest przyczynkiem do przejścia tutoriala, a mistrz asasynów wyznacza mu misję, którą będzie mógł odkupić swoje winy. Ma usunąć dziewięć osób – po trzy w każdym z miast: Damaszku, Akkce (Acre) i Jerozolimie.

Tak zaczyna się gra, w którą wszyscy gracze wierzyli, jak w słowa proroków. Co ciekawe – Assassin's Creed porusza właśnie sprawy wiary, walki o to, w co się wierzy i tego, że każdy ma swoje racje, za które jest gotów przelewać krew – własną lub swoich przeciwników. Wypisz wymaluj obecna sytuacja na Bliskim Wschodzie – stąd też wielka ostrożność twórców gry w kwestii fabularnej. Niby to Altair (czyli Orzeł) jest tym „dobrym", ale rychło okazuje się, że każda zabita przez niego ważna postać ma bardzo dużo do powiedzenia na temat tego, jak Altair został oszukany przez swojego mistrza, jak pozory mylą, że to, co wydawało się zbrodnią, było robione dla dobra publicznego i w walce o nowy, lepszy porządek świata, zaś jedynie kwestią wiary jest uznanie tych czynów za dobro lub zło. Tak twierdzi większość ofiar, choć niektóre z nich nie mają zbyt wiele na swoją obronę – jak choćby fanatyk religijny palący książki w Damaszku, czy mistrz Szpitalników, Garnier de Naplouse eksperymentujący na upośledzonych umysłowo. Ale większość wydaje się być o ile nie niewinna, to przynajmniej w sumieniu grającego częściowo rozgrzeszona po śmierci. I jest to oczywiście zabieg celowy.

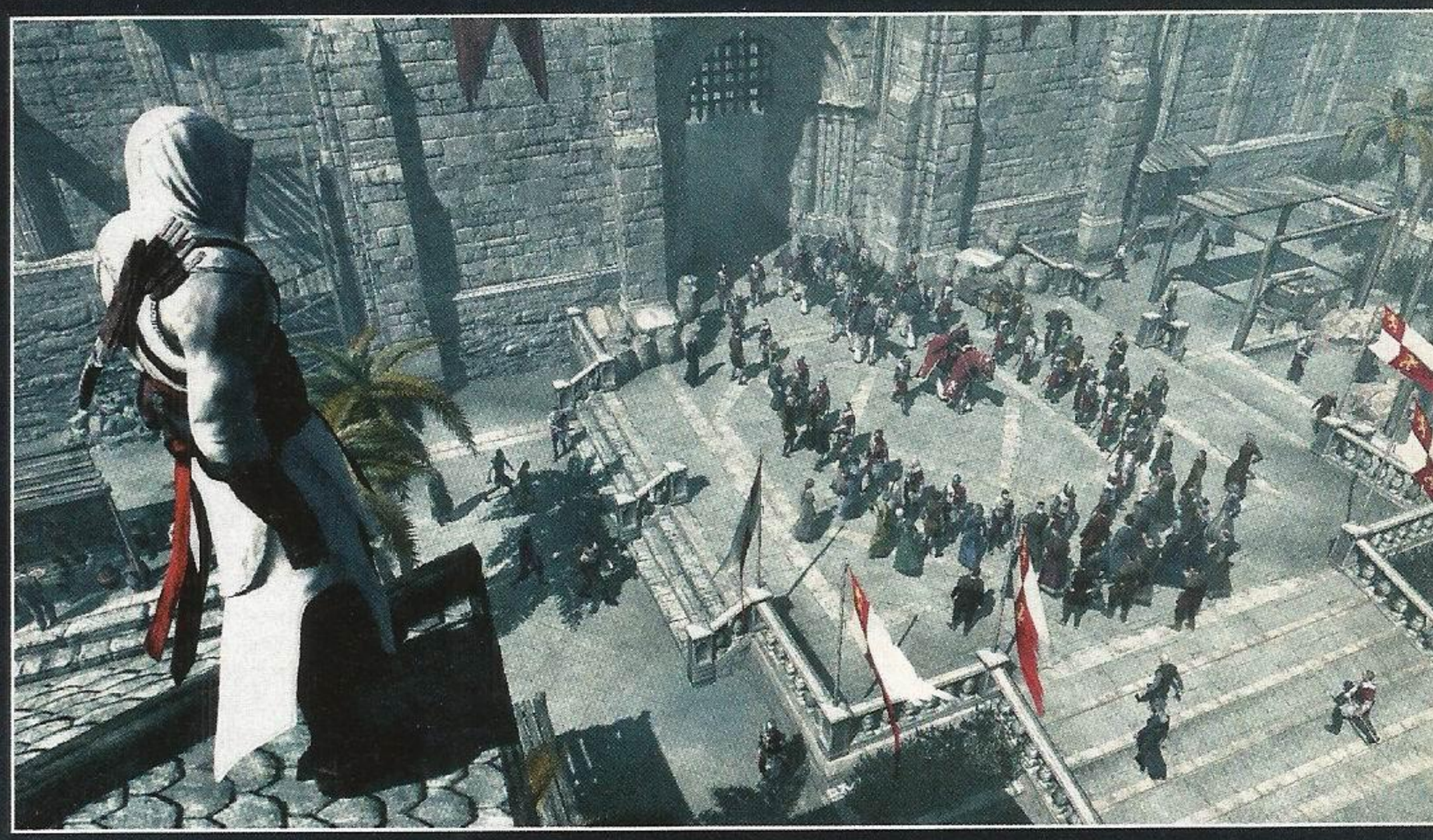
→I NON NOBIS DOMINE, NON NOBIS

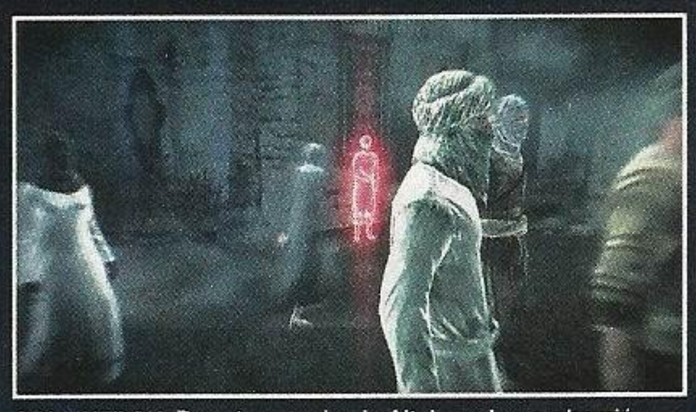
Pierwszym prawdziwym zadaniem Altaira jest misja w Damaszku – ma załatwić handlarza bronią. Najpierw jednak musi się



CISZA I SPOKÓJ Wioska pod zamkiem asasynów, cicha, spokojna, ale nie próbujcie potrącać asasyńkich strażników, o dziwo ganiają jak wszyscy.

JERUZALEM i AKKA Po lewej Jerozolima, najlepiej oddane spośród trzech miast w grze. Masa zabytków, wąskie i kręte uliczki, ciasne zaułki i niesamowita panorama z Kopuły na Skale. Poniżej król Ryszard Lwie Serce (ten na czerwono) w rozmowie z przyszłą ofiarą Altaira – Williamem of Montferrat przed zamkiem w Akkce.





ORLI WZROK Po zatrzymaniu się Altair może uruchomić swój super zmysł – wrogowie podświetlani są na czerwono, a cel zamachu na żółto. Przez kilka sekund po wyłączeniu tej wizji widać powidoki – postacie nadal są kolorowe.

DBAŁOŚĆ O DETALE Pod murami Akki nadal widać pozostałości po oblężeniu przez wojska Ryszarda Lwie Serce, potrzaskane wieże oblężnicze, częstokoły, gdzieniegdzie walają się trupy (także w mieście). Nic dziwnego, Altair trafia do Akki niedługo po jej zdobyciu w lipcu roku pańskiego 1191.

wydostać z Masyafu – na piechotę, a potem konno, co w maksymalnym tempie trwa około dwóch minut. Tak, w Assassin's Creed pomiędzy miastami można poruszać się konno, ale odległości są wielkie i nie ma większego sensu tego robić od momentu, gdy dostanie się możliwość „omijania" tych podróży. Ale to dopiero po odwiedzeniu każdego z miast. Po drodze wiele się nie dzieje – są patrole, ale piesze, więc uciec przed nimi jest łatwo, są podróżni i pielgrzymi oraz flagi do zebrania, odpowiednik paczek w GTA i łakomy kąsek dla łowców achievementów. Należy też zaliczyć kilka punktów widokowych, żeby odkryć okolicę i nie błądzić. Punkty widokowe to wieże, baszty, dzwonnice kościołów, minarety, najczęściej to właśnie z nich Altair wykonuje słynny Skok Wiary do wozów z sianem. To najszybsza i najbardziej efektowna droga na dół po długiej wspinaczce.

Wspinaczce, która jest jednym z fajniejszych elementów AC. Nietrudnym, ale świetnie animowanym, bo z prawdziwą przyjemnością patrzy się na „skałkującego" zabójcę, jak szuka oparcia, jak pokonuje przewieszki, jak skacze do kolejnego uchwytu. Wszystko to tylko za pomocą sterowania analogiem – nie ma żadnych przycisków, a do wspinania nadaje się niemal każda powierzchnia w grze. Oprócz skał i drzew. Osobiście postawiłem sobie za punkt honoru zaliczenie najwyższego punktu widokowego w każdym z miast – widok z ogromnej katedry w Akkce jest naprawdę niesamowity, a lot na dół trwa kilka sekund... Ale wróćmy na drogę do Damaszku – po dotarciu do bram miasta, co zajmuje kilka ładnych minut szybkiej jazdy, pojawia się pierwsze zadanie do wykonania – kilku żołdaków napastuje jakiegoś uczonego w białym zawoju. Trzeba ich posiekać, co daje mi okazję do opisania systemu walki.

→| MIECZEM I SZTYLETEM

Na pierwszy rzut oka przypomina ten z Prince of Persia, głowę daję, że tam były podobne ruchy i ciosy. Atakuje się jednym przyciskiem, broni również jednym – spustem. Ciosy należy zadawać dość rytmicznie, gdy pierwszy zostanie sparowany, trzeba dokładnie w momencie zderzenia ostrza z bronią przeciwnika zadać kolejny, a przy dobrym wyczuciu wejdzie śmiertelny atak. Po kilku misjach dochodzą kolejne możliwości – efektowne i brutalne kontry, uskoki przed ciosami oraz zerwanie chwytu, często kończone kopniakiem w tyłek. Sam Altair też może łapać przeciwników, co jest fajnym sposobem pozbywania się stojących na dachach strażników – po prostu zrzuca się ich wysokości i nasłuchuje krzyków przerażonych przechodniów. Dochodzą też nowe bronie – noże do rzucania w kombinacji z paskudnie zakrzywionym ostrzem do walki bezpośredniej. Sztyletami ciska się banalnie łatwo i rzadko chybia, a są perfekcyjnym narzędziem do usuwania przeciwników na odległość. System walki jest prosty, ale efektowny i daje mnóstwo radości, choć pod koniec gry zaczyna się już przejadać – trzeba rozsiekać nawet kilkudziesięciu przeciwników. Na szczęście stosują taktykę statystów filmowych – stoją wokół Altaira i co jakiś czas atakują niemrawo, za to nieźle się bronią, szczególnie lepiej opancerzeni rycerze, a zwłaszcza templariusze. Odszukanie i załatwienie sześćdziesięciu (!) jest jednym z achievementów w grze. Skurczybyki są naprawdę nieźle poukrywani, sam znalazłem może dwudziestu, a grałem długo i dużo kręciłem się po miastach.

Jak dla mnie AC jest nieco momentami za bardzo nastawione na walkę – wolałbym, żeby zabójca stał na straconej pozycji, gdy przeciwnicy osaczą go większą grupą i choć zdarzało mi się zginąć to najczęściej przez dziwną akcję związaną z niechęcią do parowania ciosów – jakby pad nie reagował na wciśnięcie bloku, ale to raczej jakiś błąd w grze, bo po zadaniu ciosu blok zaskakiwał. Dziwne.

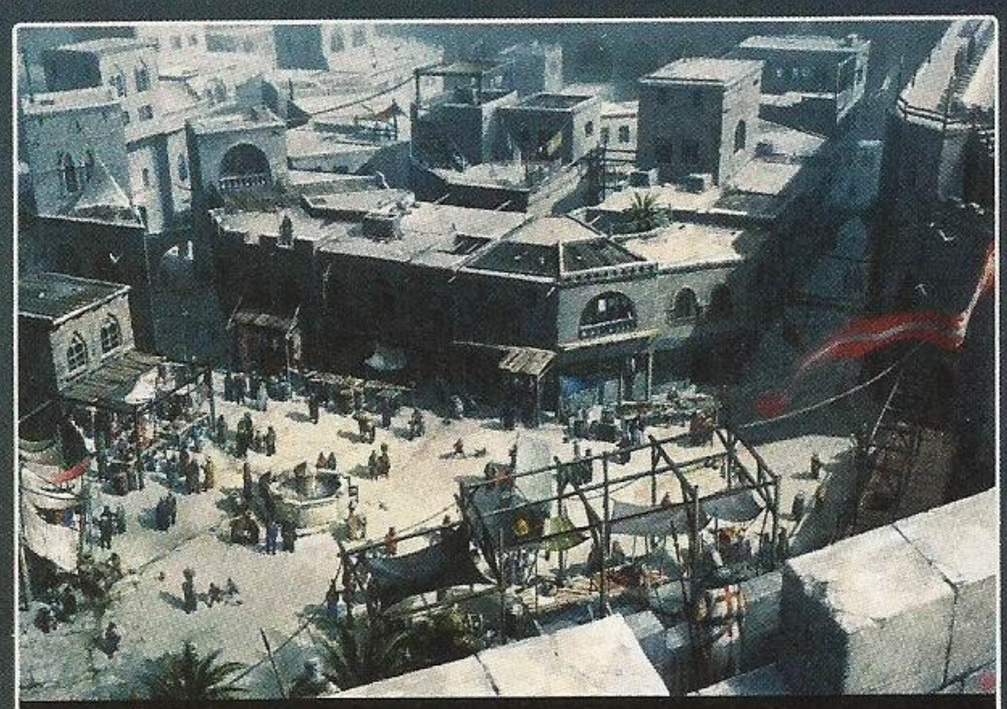
→| ZAAWANSOWANA UBRANIZACJA

Wróćmy do zapomnianego już nieco koleżki w białym stroju – po jego uratowaniu trzeba przyłączyć się do stojących w pobliżu, ubranych na biało szkolarzy, by wejść do miasta nie niepokojonym przez straże – ten schemat będzie się zresztą powtarzał. Miasto... Ogrom, szok, szacunek – każde z nich jest podobne i jednocześnie unikalne, dzięki budowlom i palecie barw – na przykład Damaszek jest ciepły i przyjazny, a Akka chłodna i odpy-

SOKOLE OKO

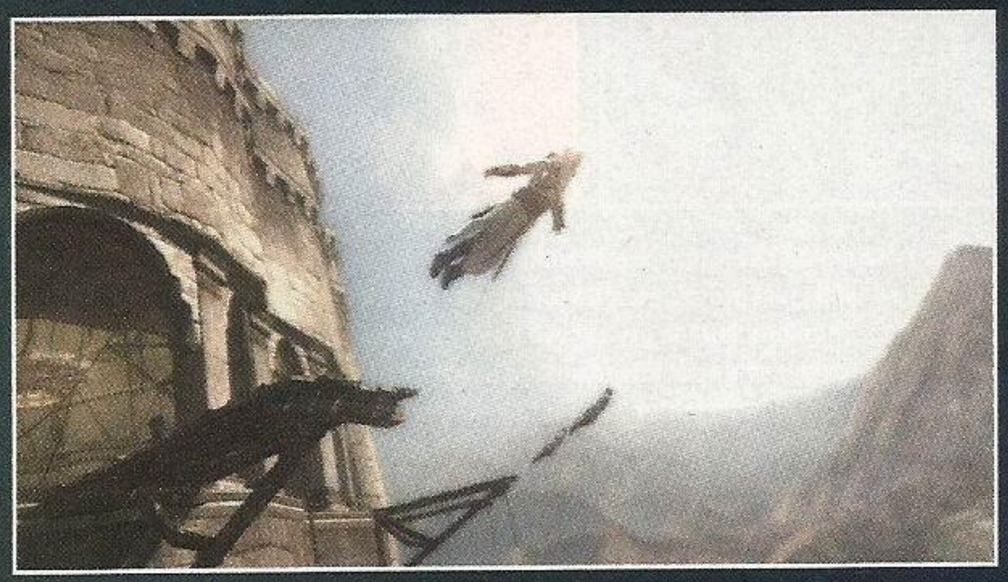
Altair ma przydatną umiejętność – Orli Wzrok. Po wybraniu opcji obraz staje się zamazany, ale wszystkie postacie zostają podświetlone odpowiednimi kolorami – żółty to cele misji, czerwony wrogowie, biały – informatorzy lub postacie, z którymi można wejść w interakcję. Nie zawsze jest konieczne włączanie tej swoistej termowizji, ale przydaje się o tyle, że wszystkie postacie pozostają podświetlone przez jakiś czas swoimi kolorami, co ułatwia wyłuskanie celów z tłumu. Choć jest to zdecydowanie za mało wykorzystywana umiejętność, ale była potrzebna by pokazać coś na samym końcu gry...

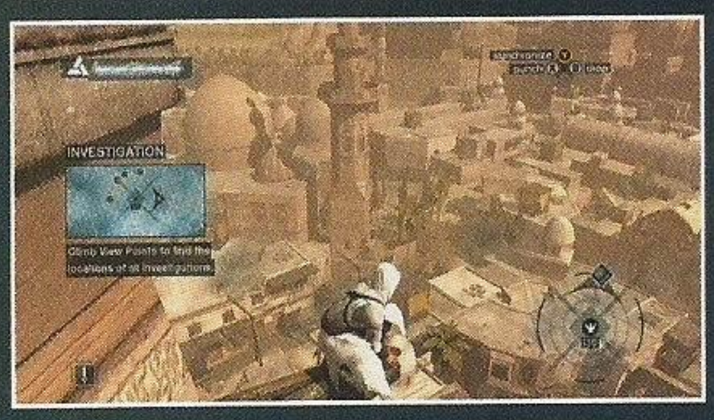
NA GRAFIKĘ W ASSASSIN'S CREED NARZEKAĆ W ZASADZIE NIE SPOSÓB – CHCIAŁOBY SIĘ, ŻEBY WSZYSTKIE GRY TAK WYGLĄDAŁY



UTREJA!

Rok 1191, Ziemia Święta (z francuskiego Outremer – „Zamorze"), trwa jedna z najbardziej znanych krucjat – trzecia – pod dowództwem słynnego Ryszarda Lwie Serce, który przeciwstawił się sułtanowi Saladynowi, zdobywcy Jerozolimy z roku 1187. W dniu 9 lipca krzyżowcy zdobyli ważny port Akkę (Saint-Jean de Acre) i gdzieś niedługo po tym wydarzeniu rozpoczyna się gra, ponieważ Akka znajduje się już pod kontrolą chrześcijan. Główny bohater, Altair, nie należy do żadnej ze stron walczących na polach bitew Outremer – jest asasynem, zabójcą z ismailickiej sekty Haszaszynów będącej trzecią frakcją w tym konflikcie, ale nie walczącą o ziemię i zamki, tylko o wpływy polityczne i religijne będąc przeciwnikami sunnickiego sułtana Saladyna. Asasyni uznawani są za pierwowzór współczesnych terrorystów – gdy w XIII wieku gruchnęła we Francji wieść, że do królestwa zawitali asasyni, wybuchła panika. W tym momencie wszystko wydaje się być zgodne z historią. Tylko czas rychło przestaje się zgadzać ponieważ ostatni cel ginie dnia 7 września 1191 w dniu bitwy pod Arsuf, gdy w rzeczywistości Robert de Sable, Wielki Mistrz Templariuszy, zmarł ze starości w 1193, co ciekawe – 8 września, a William of Montferrat umarł wprawdzie w lecie 1191 roku, ale miał 76 lat, zaś w grze jest postacią w sile wieku (Robert de Sable to w ogóle młokos). Z kolei Sibrand był jednym z założycieli Zakonu Najświętszej Marii Panny Domu Niemieckiego w Jerozolimie, czyli Krzyżaków i prawdopodobnie przebywał w Akkce w 1191 roku, bo bractwo, wtedy jeszcze nie prawdziwy zakon, powstało rok wcześniej. Tak czy inaczej – podstawy historyczne Assassin's Creed są solidne.





DRAPIEŻNY PTAK Altair przykucając gdzieś wysoko na „punkcie widokowym" przypomina orła czy innego drapieżnego ptaka czyhającego na swą ofiarę. Szkoda tylko, że często poły jego fachowego wdzianka przenikają przez belki, co odrobinę psuje te niezwykle klimatyczne momenty.

chająca. Każde jest oddane w nieprawdopodobnie pieczołowity sposób, pełne zaułków, wąskich przesmyków, placyków, domów, kościołów, minaretów, synagog, ludzi wreszcie – zwykłych, różnie poubieranych przechodniów (lepiej w bogatszych dzielnicach, w łachy w biednych), strażników miejskich, potwornie upierdliwych żebraczek i wariatów lub pijaków z uporem popychających Altaira, gdy tylko do nich się zbliży (tak drażniących, że kilku zginęło od noża, a dziesiątki dostało po pysku z piąchy, gdy odkryłem, że uciekają po solidnym lepie – niektórzy nawet skakali do wody, żeby tylko zejść Altairowi z drogi, komiczny widok). Niemal wszyscy zdążają gdzieś w swoim celu, często coś niosą, kłębią się tłumnie – naprawdę wygląda to jak żywe miasto, nie jak Oblivion, gdzie w stolicy kręci się kilkanaście osób może – tu są dziesiątki na każdym większym placu, kilkunastu mija się w parę sekund! I tak, każdego można zabić, jeżeli macie ochotę o to zapytać. W każdym z miast można się też autentycznie zgubić i to nie dlatego, że wszystko wygląda podobnie, po prostu są naprawdę mocno pokręcone – jak prawdziwe średniowieczne miasta, a nie konstrukt. O Damaszku z tamtych czasów zbyt wiele nie wiem, podobnie o Akkce, ale Jerozolima...

Pierwszy widok zaparł mi dech w piersiach, poczułem się, jak pielgrzym, który po raz pierwszy widzi Święte Miasto – a w nim masa zabytków wyglądających, jak prawdziwe – złota Kopuła na Skale góruje nad miastem (i oczywiście jest jednym z punktów widokowych), można też odnaleźć Bazylikę Grobu Świętego – udało mi się to dzięki google.maps, gdzie ustaliłem sobie jak jest położona względem Kopuły i tam właśnie była, może w mniejszej odległości, niż naprawdę, ale była... Pietyzm jest nieprawdopodobny, czekam na kolejne gry, w których miasta, będą tak niesamowicie wyglądały. I żyły.

→I SOCJALIZACJA ZABÓJCY

Po wejściu do miasta można od razu przystąpić do zdobywania informacji niezbędnych do przeprowadzenia zamachu – najpierw trzeba zlokalizować najbliższą wieżę i się na nią wspiąć. Ukażą się ikonki symbolizujące misje – podsłuchiwanie, czyli siedzenie na ławeczce w wyznaczonym miejscu, proste jak oddychanie; kradzież kieszonkowa – wyciągnięcie z sakiewki jakiejś mapy czy listu – łatwe, choć czasami nie wiedzieć czemu się nie udaje; przesłuchanie – obicie i zmuszenie do gadania jakiegoś koleżki, nietrudne o ile nie wtrącą się rzezimieszki z ochotę na mordobitkę, a czasami także straże, dodatkowo zadania wyznaczane przez informatora – na początku zbieranie flag po okolicy, ale potem także zabijanie wyznaczonych celów, niekiedy na czas, ale i tak można się wtedy poczuć jak prawdziwy zabójca w tłumie – trzeba sobie tak wykombinować akcję, żeby nie zwrócić niczyjej uwagi, czyli poruszać się do kolejnych celów nie przechodząc koło poprzednich – tam już kręcą się zaniepokojeni strażnicy, a ich zaalarmowanie kasuje misję. Niestety ofiary pozostają na ulicy po nieudanej akcji, a liczba celów do zlikwidowania po zrestartowaniu pozostaje taka sama, więc czasami jedynym wyjściem jest popełnienie samobójstwa, by się cała okolica zresetowała – albo pójście sobie na dłuższą chwilę gdzieś daleko.

Drażni nierówność i naiwność zadań – np. obijać i przesłuchiwać można na oczach straży. Za to kradzieże kieszonkowe przydają się do uzupełniania zapasu noży do rzucania – trzeba oskubywać rzezimieszków – bambrów

kręcących się po mieście. Są też zadania dodatkowe: ratowanie mieszkańców przed strażnikami męczącymi ich o coś tam. I to już jest naprawdę głupie – zabójca staje do otwartej walki, jak rycerz w lśniącej zbroi w obronie napastowanej niewiasty. Ale przydaje się o tyle, że po uratowaniu obywatela pojawia się miejscowy element – ziomy potrafiące zatrzymać goniących Altaira strażników albo, po uratowaniu księdza czy szkolarza, panowie w białych szatkach będący ruchomym punktem bezpieczeństwa (nieruchome to stogi siana – nikt nie dźga ich mieczami, oraz komórki na dachach domów, ich też strażnicy nigdy nie sprawdzają, a raz jeden prawie wpadł do tej, w której Altair się akurat chował).

Samo poruszanie się po uliczkach miast nie należy do najłatwiejszych – im szybciej, tym większą uwagę się zwraca, dodatkowo wpadanie na przechodniów wytrąca z rytmu biegu, zaś podczas normalnego chodzenia czepiają się pijacy i żebraczki. Co bardzo fajne – wszyscy zdają sobie sprawę z obecności Altaira, jak się kogoś popchnie lub potrąci, jakoś zareaguje, a jak będzie się skakać jak pasikonik i wspinać po budynkach na oczach ludzi – zaczną komentować i patrzeć w tę stronę.

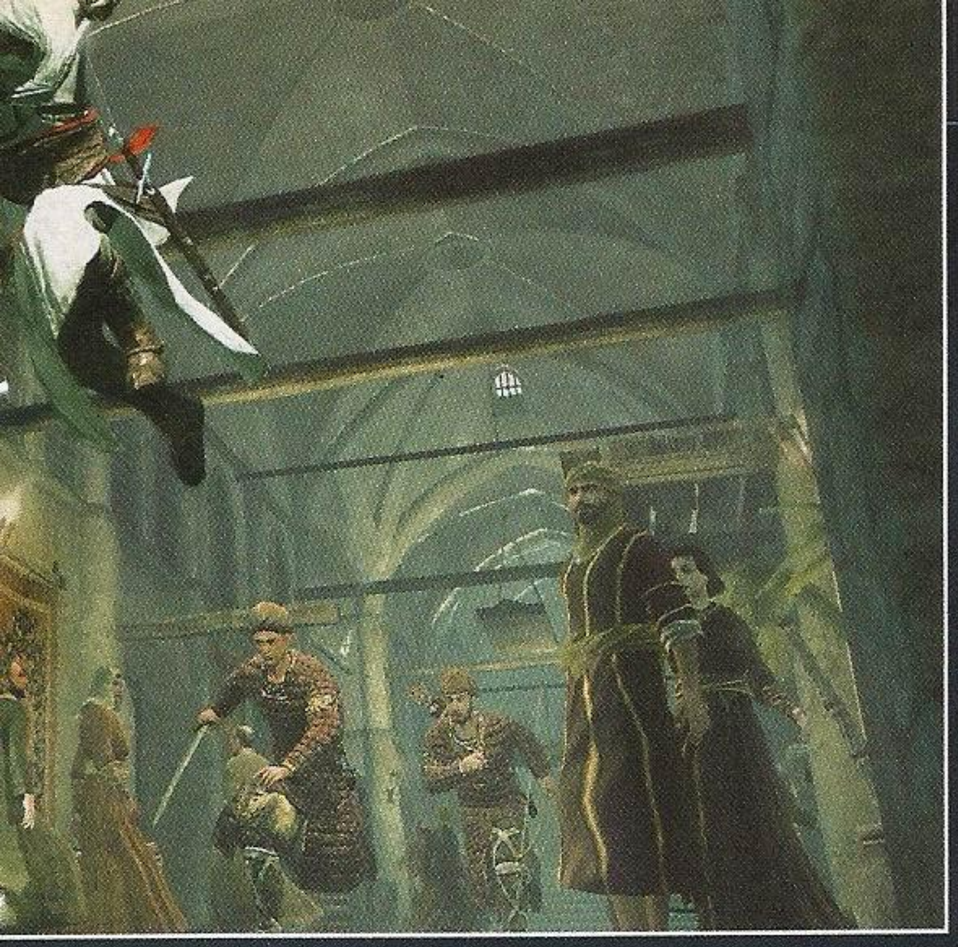
→I ŚREDNIOWIECZNY PARKOUR

Zaalarmowani strażnicy potrafią naprawdę uprzykrzyć życie, jeżeli nie ma się ochoty z nimi walczyć (jak przy okazji misji od informatorów, żeby nie „zaśmiecać" trupami okolicy i nie utrudniać sobie zadania), trzeba uciekać – lepiej robić to po dachach, a to jest cały drugi świat każdego z miast – można z jednego końca przebiec na drugi nie dotykając ziemi ani razu! Trzeba tylko uważać, żeby się za dużo nie wspinać podczas ucieczek, bo strażnicy rzucają kamieniami i strącają wspinającego się Altaira. Słabe jest w tym wszystkim tak naprawdę jedno – głupota i ślepota strażników na dachach – nie są stawiani wrzaskami goniących zabójcę kumpli w stan pogotowia i nie strzelają z łuków od razu, tylko najpierw ostrzegają, potem sięgają po broń i najczęściej nie zdążają już jej użyć, bo nie żyją – giną od rzuconego noża lub z ostrzem ukrytym w rękawie Altaira wbitym w gardło po efektownym skoku.

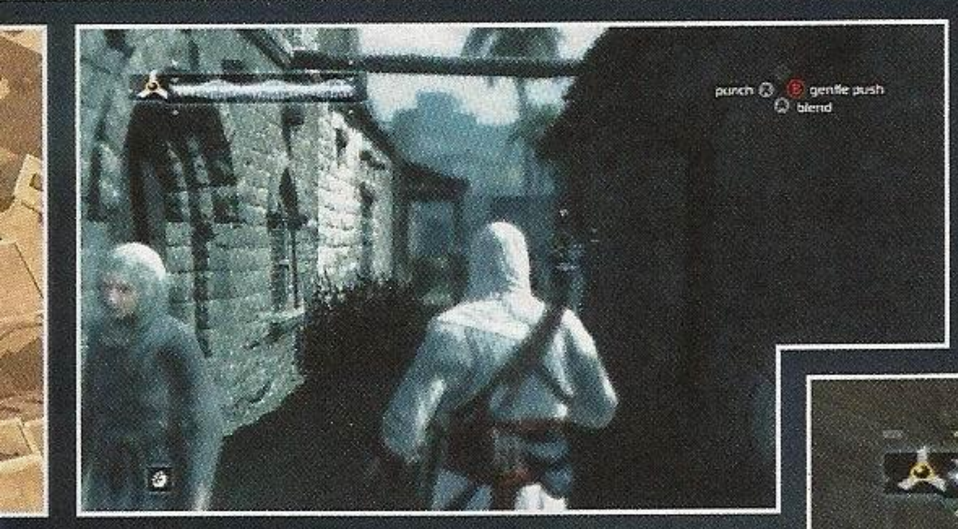
→I OSTRZE W TŁUMIE

Po wykonaniu wszystkich zadań (wystarczą dwa lub trzy, ale im więcej, tym lepiej – pojawiają się inne opcje podejścia do ofiary i dróg ucieczki oraz informacje o strażnikach) trzeba wrócić do biura asasynów i po chwili można zacząć prawdziwą misję.

I tu mam parę poważnych zastrzeżeń – po pierwsze, przed samym zlikwidowaniem celu odpala się długa scenka, którą trzeba obejrzeć, żeby móc przystąpić do



SZCZUR LABORATORYJNY W przerwach między niektórymi misjami następuje powrót do laboratorium, gdzie doktor (w głębi) roztacza wokół Desmonda, czyli dalekiego potomka Altaira, sieć kłamstw podobną do tej, jaką niegdyś uplótł Al-Mualim dla Altaira. Po laboratorium można od pewnego momentu nieco pomyszkować, ale wiele tam nie ma.



DAMASZEK Tu także można dostrzec szczegóły zgodne z prawdą historyczną – pierwszym celem Altaira jest handlarz bronią, a Damaszek od wieków słynął z wyrobu broni i słynnej stali damasceńskiej. Co do samej mapy – ikonki są czytelne, można stawiać markery, ale zoom jest zdecydowanie za mały.

działania. Można podczas niej tylko chodzić i patrzeć – raz odpaliła mi się, gdy podszedłem do celu od innej niż przewidziano strony i dłuższy czas nic się nie działo. Altair stał bowiem nad drzwiami, przez które miał wejść koleżka do zaciukania. Zeskoczyłem prosto pod nogi strażnika ich pilnującego i ten nie zareagował, bo to przecież scenka... Żenada. Dopiero jak odszedłem, przyszła ofiara pojawiła się w drzwiach i zaczęła długą przemowę. A potem nie udało mi się zabić jej skrytobójczo, więc musiałem koleżkę ordynarnie zarąbać mieczem. Przy okazji kilku strażników też.

Widziałbym to inaczej – scenki z długą gadką wstępną i przedstawieniem „celu" powinny odbywać się wcześniej, na przykład gdy zbiera się informacje, sama misja powinna być już ich pozbawiona, bo zakłócają skrytobójczy klimat i wymagają bezsensownej obecności w wyznaczonym miejscu, gdy na zdrowy rozum zabójcy widać, że lepiej podejść od zupełnie innej strony. Druga sprawa – zdobywane plany często się nie sprawdzają, bo nie można ich porównać z mapą miasta – zoom jest zdecydowanie za mały, nie zawsze da się dobrze zlokalizować poszczególne budynki. Po trzecie – misje wykonywane są wyłącznie w dzień, a w moim wyobrażeniu to noc jest sprzymierzeńcem zabójców. I jest klimatyczna. Po czwarte – Altair nie umie się skradać! Po prostu łazi, skacze i się wspina, ale nie potrafi przykucnąć, przytulić się do ściany! Jedynym jego sposobem na ukrywanie się jest tak zwany „blend", czyli wtopienie się w otoczenie – na ulicy się sprawdza, bo zabójca w białym stroju przypomina mnicha. Ale też śmiesznie wygląda, gdy staje się w ten sposób całkowicie niewidoczny dla strażników, może przejść po swojej ofierze i nikt się nim nie zainteresuje, jeżeli wcześniej nie był zaalarmowany. Blend nie jest na szczęście idealny – wpadnięcie na babę z dzbanem lub kuksaniec od pijaka sprawia, że strażnicy zwracają swoją uwagę na Altaira i rzucają się w pogoń. Po piąte i ostatnie – ofiary zachowują się idiotycznie, przynajmniej kilku zamiast spieprzać po zauważeniu asasyna wyjmowało miecz i stawało do walki ułatwiając zadanie. A jak dla mnie powinni uciec lub schować się za strażnikami, a głowa zabójcy wylądować na włóczni zatknięta nad bramą miasta – po naszemu – restart misji.

ASSASSIN'S CREED NIE JEST TAKĄ GRĄ, NA JAKĄ WSZYSCY CZEKALI? TO OCZYWISTE. PROBLEM JEDNAK W TYM, ŻE NIE WIEDZIELI, NA CO CZEKALI

Ale Assassin's Creed miało być takim właśnie miksem – siekanką i pseudo-skradanką przystępną także dla mniej wymagających graczy. Dla mnie jednak walki mogłoby nie być w zasadzie w ogóle (Jak rozwiązać motyw z ratowaniem mieszkańców? Proszę bardzo – samotny żołdak próbuje zgwałcić dzieweczkę gdzieś w zaułku, ciach skrytobójczo i po krzyku; efekt ten sam, ale bez rąbanki. Albo wymusza haracz na jakimś biednym sklepikarzu – ciach. Albo tłucze żebraka – ciach. Bez walki!), a każde starcie z więcej niż jednym przeciwnikiem kończyć się śmiercią – zwłaszcza z rycerzami. Skradanie znacznie bym utrudnił i ulepszył strażników na dachach, żeby nie byli ślepi, głusi i głupi – wystarczy po zauważeniu zwiesić się z krawędzi, żeby przestali się Altairem interesować, więc po paru sekundach można ich zabić. Każdy normalny człowiek podszedłby i nadepnął na palce albo chociaż spojrzał w dół.

Mimo wszystko jednak – granie w AC ma nieodparty urok, chodzenie po mieście wciąga, szukanie sposobów dostania się na najwyższe budowle też, nawet wykonywanie tych samych zadań jest fajne – zwłaszcza skrytobójczych. Ale przydałoby się więcej i trudniej momentami. I nie trudniej z powodu mnogości starć i uprzykrzających życie całych tłumów żebraczek, wariatów i pijaków (szczególnie niebezpieczni nad wodą – Altair nie umie pływać, utopi się nawet tuż koło pomostu...), ale żeby trzeba było więcej czaszkować i kombinować jak tu przejść niezauważonym, zamiast zabijać wszystkich po drodze. I można tak grać, ale trzeba mocno sobie wziąć do serca Kredo Zabójców.

→I REALITY SUCKS

Akcję w średniowiecznej Ziemi Świętej przerywają co jakiś czas momenty współczesne lub dziejące się w nieodległej przyszłości – laboratorium jest małe, nie ma w nim wiele do roboty, można pogadać z asystentką profesora prowadzącego badanie. Po pewnym czasie zdobywa się kod do drzwi sypialni i można pogrzebać w komputerze, by dowiedzieć się jakiś dziwnych rzeczy, które pozostaną niewyjaśnione do końca gry lub wejść „nielegalnie" do świata pamięci. Niestety Assassin's Creed nie jest zamkniętą opowieścią czy się to komuś podoba, czy nie – mi nie, a dorzucenie do tego wszystkiego otwartego na oścież zakończenia, które mogłoby powstać w głowie Dana Browna (tego od *Kodu Leonarda da Vinci*) do spółki ze scenarzystami *Ar-*

NATURAL BORN ASSASSIN

Można wypominać tej grze wiele niedociągnięć i niekonsekwencji, ale akcji, jakie można w niej przeżyć, nie da się zapomnieć i to między innymi one windują tak wysoko ocenę. Wejście na Kopułę na Skale, oglądanie panoramy Akki od strony morza z wysokości latarni morskiej z mnóstwem statków i łodzi w porcie, Skok Wiary z wieży katedry w Akkce po mozolnym poszukiwaniu wejścia na nią – niby wydaje się, że nie ma, a jednak. Pierwsze zrzucenie łucznika w otchłań ulicy i okrzyki przerażenia jakie po chwili się rozlegają i wreszcie – spokój doświadczonego zabójcy. Pierwsza ofiara, niby prościzna, ale i tak akcję spaliłem i musiałem rąbać na oślep. Podszedłem potem raz drugi, już na zimno, bez pośpiechu, z opracowaną trasą ucieczki i wyszło perfekcyjnie, strażnicy nie zdążyli się nawet zorientować co się stało, a mój Altair już gnał do najbliższego bezpiecznego punktu przebiegając po drodze obok ziomów, którzy zatrzymali pogoń. Perfekcyjne wykonanie, niezapomniane wrażenie.

chiwum X, też raczej nie pomogło. Jednego można być tylko pewnym po ukończeniu gry – sequel jest w drodze, a pytanie brzmi – czy przypadkiem nie spalono w ten sposób serii, bo wydaje się, że część druga mocniej zakorzeni się w czasach laboratorium, gdzie Desmond będzie walczył o życie, bo wyrok na niego został już wydany – zostanie zgładzony, gdy tylko z jego pamięci zostaną wyciągnięte wszystkie przydatne informacje. Gdy pierwszy raz usłyszałem o futurystycznych wstawkach zamarzyło mi się śledzenie zabójców przez całe wieki – umieszczanie poszczególnych części gry w różnych czasach i miejscach na świecie, wszędzie tam, gdzie ktoś ważny padł z ręki mordercy – od Juliusza Cezara po JFK. Potencjał...

→| ZIEMIA OBIECANA

Na grafikę w Assassin's Creed narzekać w zasadzie nie sposób – chciałoby się, żeby wszystkie gry tak wyglądały. Miasta są przepiękne, mury otulone świetnymi teksturami, a że Altair ciągle się po czymś wspina, to każda ściana i każdy detal musi wyglądać dobrze nawet z bardzo bliska. Animacja postaci jest świetna, czasami może chodzą trochę kanciasto skręcając, ale ogólnie jest bardzo dobrze. Sprawdza się też szmaciana lalka – ofiary potrafią sugestywnie zsunąć się z krawędzi budynku i runąć w przepaść. Czasami niestety pojawia się pop-up lub doczytywanie tekstur, tym większe, im szybciej Altair biegnie lub jedzie konno; niekiedy ulica wydaje się być zupełnie pusta, ale wystarczy się na chwilę obrócić, by zaludniła się przechodniami – napęd ostro cały czas pracuje przy AC. Zwolnienia animacji się zdarzają, ale w niczym nie przeszkadzają, a oszałamiające widoki w pełni to rekompensują. Loadingi są długie – przekraczają minutę, ale zdarzają się raz na godzinę lub dłużej – gdy miasto się już właduje, to można po nim biegać bez żadnych przeszkód.

Nieco gorzej jest z dźwiękiem – przydałyby się tysiące linii dialogowych dla przechodniów oraz strażników, zamiast kilkudziesięciu, więc po pewnym czasie niektóre teksty (zwłaszcza rzucane przez żebraczki i strażników nagabujących mieszkańców) stają się irytujące, ale i tak uczucie gwaru miasta jest nieodparte. Dubbing jest spoko, choć szkoda, że Altair mówi perfect angielskim, gdy niemal cała reszta populacji ma silny akcent, a niektórzy mówią po niemiecku, arabsku lub francusku w zależności od miasta. No i Ryszard Lwie Serce powinien mówić po francusku, nie angielsku, ale to szczegół. Muzyczka jest, i to nawet niezła, choć trzeba się wsłuchać czasami, bo przygrywa sobie grzecznie w tle.

Co wkurza? Dużo gadania, którego nie można omijać – słuchanie po raz enty durnej gadki podczas przyjmowania misji od informatora po jej spaleniu irytuje jak cholera, podobnie, jak oglądanie wszystkich bardzo długich scenek przerywnikowych, gdy chce się przejść całą misję po raz kolejny. Oraz to, że misje można odgrywać tylko całymi segmentami, zamiast np. przejść od razu do eksploracji miasta lub konkretnego zamachu. Co sprawia, że niechętnie wraca się do niektórych zadań, bo gdy jedna misja potrafi trwać dwie godziny razem z przygotowaniami, to dobicie do trzeciej w danym segmencie pamięci może trwać naprawdę zdecydowanie za długo. Zawodzi też różnorodność – zadań prowadzących do celu są tylko cztery typy (zbierania flag nie liczę), więc o ile na początku każde wydaje się fajne, przy trzeciej misji zaczyna się je wykonywać z automatu i schemat mocno bije po oczach – punkt widokowy, zadanie, zadanie bonusowe, punkt widokowy, zadanie, zadanie bonusowe, powtórzyć osiem razy.

→| RAJ UTRACONY?

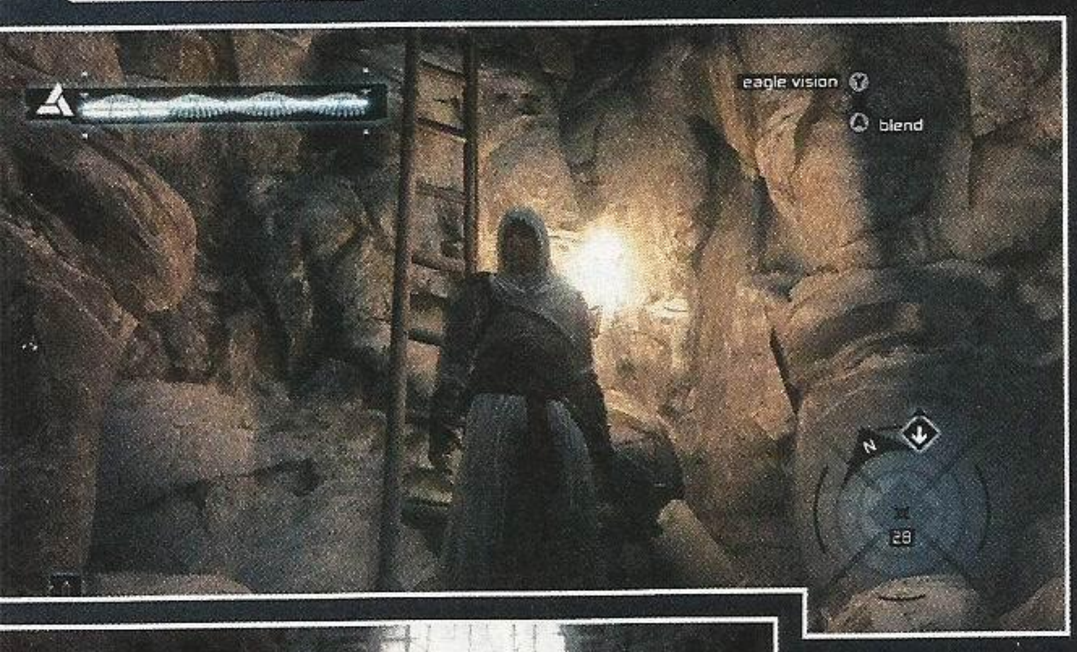
Co można jeszcze dodać? Że Assassin's Creed nie jest taką grą na jaką wszyscy czekali? To oczywiste. Problem jednak w tym, że nie wiedzieli na co czekali – na fajną grę o zabójcy, na Tenchu w Ziemi Świętej? Ubi miało coś innego do przekazania, choć widać, że najpierw powstał ten uberfachowy Altair i pomysł średniowiecznej Jerozolimy, a dopiero potem dorobiono otoczkę, żeby w ogóle dało się w to grać. Efekt jest nierówny – ni to skradanka, ni to siekanka, ni to wielka opowieść o sprawach za skomplikowanych dla przeciętnego anglosasa, co widać po niektórych recenzjach, w których nikt nawet nie raczył zauważyć jak trudne tematy starali się poruszyć autorzy. Być może za trudne.

Co wyszło w sumie? Trochę takie Prince of Persia w bardziej realnych klimatach ze szczyptą skrytobójstwa. Jak na mój gust – za małą. Ale grało mi się bardzo fajnie, niewiarygodnie długo zwiedzałem miasta z otwartą gębą prostaczka, który pierwszy raz trafił do wielkiej metropolii, mnóstwo akcji starałem się wykonać jak najciszej, nie prowokując strażników (za bardzo – nie ma nic fajniejszego niż zrzucenie z dachu katedry łucznika i zrobienie zamieszania), nauczyłem się w końcu podchodzić główne ofiary tak, żeby je załatwiać stylowo – z firmowego wyskoku albo chociaż nożem w brzuch lub poderżnięciem gardła, a nie zarąbując jak pijany rzeźnik... Taaak. To dobra gra, bardzo dobra. Szkoda, że nie wybitna, za dużo potencjału się tu zmarnowało, zakończenie w stylu PoP też nieco rozczarowuje, ale mam nadzieję, że twórcy mają tego świadomość i się zrehabilitują przy następnej części. Nieco więc tylko na zachętę dla nich ogłaszam, że liczbą Altaira jest... ■■

OCENA **8.5/10**

+ GRAFIKA, SPORA WOLNOŚĆ, CUDOWNE MIASTA, KLIMAT, FABUŁA
▩ ZA MAŁO SKRADANIA W SKRADANIU, POWTARZAJĄCE SIĘ ZADANIA

CREDO ZABÓJCY? NIE, RACZEJ DYLEMATY ZABÓJCY...



BRAK SZACUNKU Nie, nie Altaira dla mistrza Al-Mualima, tylko twórców gry dla graczy – co to za pomysł, żeby w tak rozgadanej grze, gdzie monologi i rozmowy trwają po parę minut, nie umieścić napisów! Już pal sześć, że ktoś nie zna angielskiego, ale co z graczami niedosłyszącymi?

GBA SP BRIGHTER
359,-

NINTENDO DS LITE
549,-

PSP SLIM&LITE
659,-

PS2 SLIM
479,-

WII
959,-

PS3
1549,-

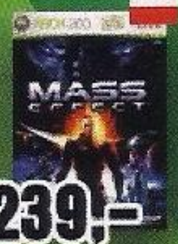
XBOX 360 ELITE
1699,-

XBOX 360 PREMIUM HDMI
1349,-

XBOX 360 ARCADE
999,-

229,-

189,-

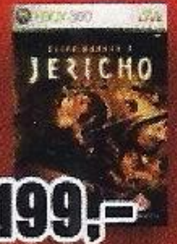


239,-

tel.

199,-

tel.



199,-

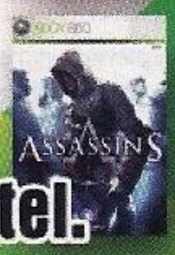
NOWOŚĆ
SREBRNA EDYCJA
DS LITE

199,-

179,-

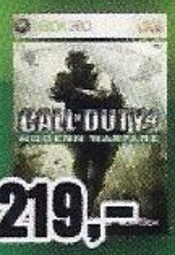
209,-

WYSYŁKA W 24h

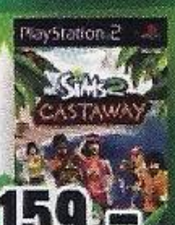


tel.

199,-



219,-



159,-

149,-

139,-

169,-

189,-

189,-

189,-

189,-

tel.

PSP i NDS

od 89,-
duży wybór gier

extra cena

179,- 179,- 179,-

169,-

229,-

209,-

209,-

tel.

219,-

tel.

tel.

219,-

tel.

tel.

ELECTRONICDREAMS

Adres: JANA PAWŁA II 61, lokal 244, 1p. 01-031 Warszawa
Tel: (022) 636 51 14 Kom: 509 533 693 Serwis: 509 533 679
E-mail: electronicdreams@op.pl www.electronicdreams.pl

WYSYŁKA, RATY, HURT, DETAL
PROFESJONALNY SERWIS, DROBNE USTERKI NAPRAWIAMY OD RĘKI
SKUP, SPRZEDAŻ, WYMIANA GIER, ODTWARZACZE MP3
MOŻLIWOŚĆ NEGOCJACJI CEN
NAJWIEKSZY WYBÓR GIER I AKCESORII DO WSZYSTKICH KONSOL

ZAPRASZAMY HURTOWYCH ODBIORCÓW Z CAŁEJ POLSKI

FIRMA ZASTRZEGA SOBIE PRAWO DO ZMIAN CEN.

txt: MIELU

PLAYSTATION 2

- Wydawca: Sony
- Producent: Sony
- Liczba graczy: 1-2
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 3+

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: Każdy kolejny SingStar ma we mnie wielkiego fana – tak było, jest i będzie, nieskromnie mówiąc mam spore możliwości wokalne. Po prostu lubię śpiewać i ponoć nieźle mi to wychodzi. W związku z tym zakładam boy... No tak, chyba już raczej men band... No kurna, Rockband! Ale dobra, wracając do Singstara – nic się tu nie zmieniło, pakiet trzech Singów za dwie stówki jest rewelacyjną ofertą, ale kawałki w tym pakiecie są dla mnie typowo dziewczyńskie. Ja potrzebuję w kolejnym *Typa niepokornego* wyśpiewanego przez Jacka Ł.

SINGSTAR R&B

SĄSIEDZI ZNÓW BĘDĄ WALIĆ DO DRZWI I STRASZYĆ POLICJĄ

Taka już ich rola, a rolą London Studios jest dostarczać kolejne części SingStara. R&B jest trzecią odsłoną najpopularniejszego konsolowego karaoke, w której znalazły się piosenki polskich wykonawców. Poprzednie dwie to 80s PL oraz Eska Hity na czasie. Jeśli nie macie jeszcze SingStara, a interesują Was rodzime kawałki, możecie kupić wszystkie trzy gry w zestawie z mikrofonami za dwie stówki bez złotówki. Bardzo sprytny ruch ze strony Sony, warto się zastanowić nad zainwestowaniem. Jeśli zaś chcecie nabyć tylko i wyłącznie R&B, to zapłacicie troszkę ponad połowę ceny tego zestawu, co również nie jest jakimś przesadnie dużym wydatkiem. Tym bardziej, że na domowe imprezy, na których pije się nie tylko colę, SingStar nadaje się, jak mało która gra. Pozostaje więc odpowiedzieć sobie na pytanie: czy akurat taki zestaw piosenek jest najlepszy do zabawy i udać się do sklepu, lub zadowolić jedną z poprzednich części.

→I POLSKA MA GŁOS

O gustach się nie dyskutuje, ale nie da się zaprzeczyć, że niektóre piosenki, choć są wielkimi przebojami, nie nadają się do śpiewania. Jak pod tym względem wypada R&B? Całkiem nieźle, nie trafiłem na kawałek, który omijałbym szerokim łukiem, choć zdecydowanie wolę bardziej energiczne kąski. Z całym szacunkiem dla Ani Dąbrowskiej, jej *Tego chciałam* nadaje się co najwyżej na końcówkę bibki, kiedy już wszyscy usypiają. W ogóle jeśli chodzi o polskie piosenki zdecydowano się na bardzo spokojne kawałki. Znacznie więcej życia jest w *Hollaback Girl* Gwen Stefani i *Pump It* Black Eyed Peas. Do gry trafiły również piosenki Anastacii, Jamiroquaia, Pussy Cat Dolls, Rihanny oraz Piaska, Brodki, Justyny Steczkowskiej, Natalii Kukulskiej i Blue Cafe. Mógłbym się zacząć zastanawiać, czy Doda i Virgin zaliczają się do grona wykonawców R&B, ale to już czepianie się szczegółów.

W kwestii rozgrywki nic się nie zmieniło, można śmiało określić tego SingStara mianem dodatku, czy zestawu nowych piosenek. Nie trzeba umieć śpiewać, znajomość słów również nie jest wymagana. Wystarczy odpowiednio mruczeć, żeby zdobyć więcej punktów niż wysilający się kolega. Z koleżankami tak łatwo nie ma, bo dziewczyny mają dziwne predyspozycje do śpiewania i lepiej im to ogólnie wychodzi. Ale wiecie, nikogo nie obchodzi ile kto wyśpiewał, wymamrotał, wycharczał, lub wykrzyczał punktów. Najważniejsze to dobrze się bawić, a SingStar jest gwarancją przyjemnie spędzonego wieczoru.

Ocena leci w dół za brak jakichkolwiek nowości. Mimo to jest znacznie wyższa od Eska hity na czasie. Dlaczego? Otóż, przy recenzji tamtej gry wkradł się złośliwy chochlik drukarski i zmienił cyferki (na pewno nie jest to tytuł na mniej niż piątkę), ale w tej chwili to już nieistotne. W oczekiwaniu aż zostanie uruchomiony SingStore, gdzie zakupimy piosenki do peestrójkowego SingStara, można sprawdzić R&B. Nie rozkręci się przy nim imprezy, ale z drugiej strony – nie każdy musi lubić szybkie, ostre kawałki. ■■

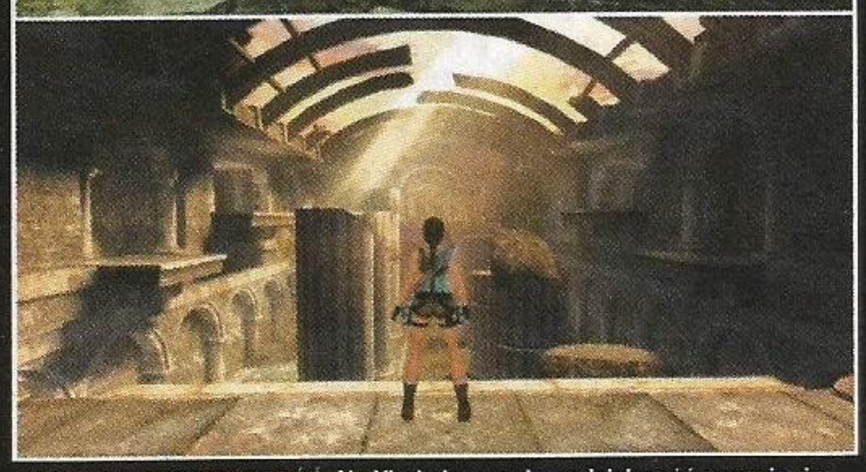
OCENA 6.9/10

+ NIEZŁE KAWAŁKI, SPORO POLSKICH PIOSENEK, DODA
- TROCHĘ ZA SPOKOJNY NA IMPREZĘ, DODA

WIĘC NIE MARTW SIĘĘĘĘĘ UŚMIECHNIJ SIĘĘĘĘĘĘ

LARA CROFT: TOMB RAIDER ANNIVERSARY

JAK SIĘ NIE MA UNCHARTED, TO SIĘ LUBI, CO SIĘ MA



WYSOKA ROZDZIELCZOŚĆ Na Xboksie wysoka rodzielczość sprawia, że nowe/stare przygody Lary wyglądają jeszcze bardziej efektownie.

OD 16 LAT Wiedzieliście, że ostatni Tomb Raider jest dozwolony od 16 lat? Seks i przemoc...

txt: MIELU

XBOX 360 | Wii

- Wydawca: Eidos
- Producent: Crystal Dyn.
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 16 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

qsh: Po zabawie z wszystkimi możliwymi wersjami rocznicowych przygód pani archeolog mogę z pełną odpowiedzialnością stwierdzić, że na każdym sprzęcie jest to niemal identycznie świetna dawka przygodowej przeprawy przez klimatyczne krainy. X360 – co nie zaskakuje – generuje najładniejszą (ale jak na dzisiejsze standardy tylko ładną) grafikę, a na Wii można (z różnym skutkiem) celować willotem i oglądać grafę z PS2. Osobiście najbardziej przypadła mi do gustu wersja łóżkowa – przygody panny Croft pod kołdrą. Hę? No na PSP, swintuszki jedne.

Czuję się, jakbym miał deja vu. Dziesięciolecie Tomb Raidera obchodziliśmy w lipcu, a tu po raz kolejny przyszło mi grać w Anniversary. Tym razem w wersje na Xboxa 360 i Wii. Obie na swój sposób różnią się od tego, co ukazało się na PS2. To jasne – należało się spodziewać lepszej grafiki lub zmienionego sterowania, i tak właśnie się stało.

Krótko przypomnijmy – Lara Croft to jedna z najlepiej rozpoznawalnych na całym świecie postaci z gier. Urocza, bardzo hojnie wyposażona przez „naturę" (programistów) pani archeolog – żeńska wersja Indiany Jonesa – wyrusza w najważniejszą podróż swojego życia. Ponownie, bo po raz pierwszy przeżyła ją dobrych... nie, nie dziesięć, a jedenaście lat temu (Tak wyszło, że dziesięciolecie świętujemy rok później – więcej informacji w lipcowym numerze N+). Pół roku temu ustaliliśmy, że remake się udał. A jak wypadła konwersja na X360 i Wii?

→I ZAMACH NA LARĘ

Jeśli chodzi o Wii, to ciężko dostrzec jakiekolwiek różnice w grafice. Najważniejsze, że gra chodzi płynnie, a sama Lara wygląda bardzo ładnie. Jeśli już miałbym się czegoś czepiać, to naturalnie błędów, na które narzekałem już przy okazji peesdwójkowej wersji. Wskoczyłem kilka razy na ścianę, a bohaterka zawisła w powietrzu i spacerowała kilka metrów nad ziemią.

Miło że autorzy postanowili wzbogacić tę wersję o eksluzywne minigry. Jeśli jakieś drzwi otwierają się poprzez przesunięcie dźwigni, to nie wystarczy nacisnąć przy niej przycisk. Trzeba wykonać odpowiedni ruch kontrolerem. Dołożono też proste zagadki – pierwsza z brzegu to prawdziwa zabawa w archeologa. Chodzi o zeskrobanie farby ze ściany, na której napisany jest kod otwierający drzwi. Mini-gry i zagadki są proste, ale uprzyjemniają zabawę.

Gorzej już ze sterowaniem. O ile przy elementach platformowych wszystko jest super, tak w czasie walki łatwo stracić życie. Kamera bardzo lubi się gubić, a jej ręczne (dosłownie, wiilotem) ustawianie nie zdaje egzaminu. Nie działa też lokowanie na celu, bo ogranicza się do zmuszania kamery, by pokazywała przeciwnika (jak jest szybki to się nie udaje), a mierzyć do niego i tak trzeba pilotem. Myślicie, że to banał? Mylicie się.

→I ŁADNIEJ, ALE BRZYDZIEJ

Dla X360 Tomb Raider jest jedyną odpowiedzią na Uncharted, które rządzi na PS3. Niestety, choć Lara prezentuje się znacznie lepiej w wysokiej rozdzielczości, graficznie gra Crystal Dynamics nie może fiknąć do dzieła Naughty Dog. Grywalnością też niespecjalnie, chociaż dla kogoś plusem może być fakt, że więcej tu skakania, niż strzelania. To, co było dobre w wersji na PS2, nie zostało zepsute. Ciekawie zaprojektowane poziomy, klimat oryginalnego Tomb Raidera, a także przyjemny głos pięknej pani archeolog. Warto sprawdzić, ale należy pamiętać, że to nie jest gra nowej generacji i z każdym dniem konkretnie się starzeje. ■■

OCENA X360 7.6/10

+ DOKŁADNIE TA SAMA GRA CO NA PS2, TROSZKĘ ŁADNIEJSZA. ALE...
- ... ZA SZYBKO SIĘ STARZEJE

PATRZĄC Z ZAZDROŚCIĄ NA UNCHARTED...

OCENA Wii 7.0/10

+ EKSLUZYWNE DLA WII ZAGADKI I MINI-GRY
- STEROWANIE NIE SPRAWDZA SIĘ PODCZAS WALKI

BEZ KONKURENCJI

ZAPRASZAMY DO NOWEGO SKLEPU

GAMES POINT

AKCESORIA • GRY • KONSOLE

PSP

PS3

XBOX360

gamespoint.pl

the point of no return...

ul. SANDOMIERSKA 8
tel.: 0 608 327 971
tel./fax: 022 848 77 05

pon-pt: 11^{00} - 19^{00}
sobota: 10^{00} - 14^{00}

MAŁO ODKRYWCZE Design przeciwników jest miejscami tak mało odkrywczy, jak to tylko możliwe. Wiadomo, że trafi się glizdowaty jamochłon wyskakujący spod ziemi, karaluchowate pajęczaki pękające po jednym strzale, czy ośmiornicopodobne, pełne macek mózgoczaszki. Nuda.

BLACKSITE AREA 51

ZŁO CZAI SIĘ NA PUSTYNI W NEVADZIE

txt: GULASH

X360 | PS3

- Wydawca: Midway
- Producent: Midway
- Liczba graczy: 1 (10)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 16 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MÓD
DESIGN

MARCELLUS: Obrodziło ostatnio fpp'ami z najwyższej półki, więc w sumie całkiem przyzwoity BlackSite postrzegany jest nieco gorzej, niż byłby, gdyby ukazał się kilka miesięcy wcześniej. Ale się nie ukazał, a po Bioshocku, HALO 3, Orange Box i Call of Duty: Modern Warfare już nic nie będzie takie samo w świecie fpp'ów. Choć wcale nie znaczy to, że gry staną się lepsze, ale na pewno – będzie ich więcej, zapanuje taki szał, jak po Gran Turismo na racery. Co? Nie na temat? Aha, okej – BlackSite mi się spodobał, przyzwoita grafika, fajne moim zdaniem projekty ufoków i ostra amunicja. Jak dla mnie nawet 7.5.

Dawno nie miałem przyjemności „polowania na robaka" – Blacksite miało mi to wynagrodzić z nawiązką. Walka z obcymi ramię w ramię z innymi marinesami przy użyciu dzisiejszej militarnej technologii sprawia mi o wiele większą przyjemność, niż strzelanie kolorowymi laserowymi blobami. Z ochotą wskoczyłem więc w buty Aerana Pierce'a, dowódcy oddziału specjalnego armii Stanów Zjednoczonych, a przy okazji weterana wojny w Iraku. Gdzie zresztą ma miejsce pierwszy, odpowiednio wprowadzający w klimat rozdział gry. Właściwa zabawa rozpoczyna się nieco później, gdy Pierce wraz ze swoim dwuosobowym komandem dostaje zadanie rozpoznawcze. Coś złego dzieje się w mieście Rachel, które znajduje się bardzo blisko słynnej Area 51, (już_nie) tajnej bazy wojskowej na pustyni w Nevadzie. Gdzie, jak wszyscy wiemy, amerykanie trzymają UFO, ufoludków i Megatrona. Dobra, Megatrona trzymają pod tamą Hoovera. W każdym razie jest konspiracja, podejrzenia, a fakty mieszają się z fikcją. No i jest tabun pełzających, latających, wyrastających spod ziemi i zwyczajnie nadbiegających nieprzyjaciół do wystrzelania.

→I USP: ODDZIAŁ I MORALE

Ponieważ dziś każdy, nawet tak poskryptowany i w prosty sposób zaprojektowany shooter, jak BlackSite, musi mieć jakieś tak zwane USP (unique selling points – Grabarz wyjaśniał ten termin całkiem niedawno, jeśli zapomnieliście – zajrzyjcie do poprzednich Finisherów), tutaj padło na wydawanie poleceń oddziałowi. Odbywa się to w najprostszy możliwy sposób, bo całym jednym przyciskiem – wystarczy złapać na celownik obcego i wcisnąć przycisk, by towarzysze broni skupili na nim ogień. Nie chcemy pchać się na pierwszą linię? Spoko – wskazanie celownikiem miejsca i wciśnięcie tego samego przycisku spowoduje, iż reszta oddziału podąży do wyznaczonego punktu. Są jeszcze momenty, w których żołnierzom trzeba nakazać wykonanie konkretnych czynności – wywalenie drzwi, obsadzenie gniazda CKMu i... I to w zasadzie wszystko. Proste, przyjemne i funkcjonalne. Ale szczerze mówiąc gra mogła spokojnie obejść się bez tego. Podobnie jak bez systemu motywacyjnego – morale oddziału spada, jeśli Pierce nie walczy i chowa się, a rośnie, gdy idzie w pierwszej linii. Wysokie morale równa się rzeźnia; niskie – robienie z siebie debili. Bzdura.

Autorzy BlackSite nie starali się wymyślać niczego od nowa. Konstrukcja leveli jest prosta, oparta na korytarzach i nieustannym napieraniu przed siebie – nie sposób się zgubić. Broni jest kilka na krzyż, także zdobycznych, ale nie zapamiętałem szczerze mówiąc żadnej fachowej pukawki. Obcy wychodzą zawsze z tych samych miejsc, ale w mniej więcej ośmiogodzinnej kampanii nie brakuje intensywnych momentów. Często do dyspozycji oddziału zostaje oddany jeep z zamontowanym karabinem – Pierce prowadzi, ktoś inny strzela. Nic nowego, ale dobrze wykonane i zawsze przyjemne. Można też zatrzymać pojazd i zabawić się w strzelca.

→I ALE TO JUŻ BYŁO

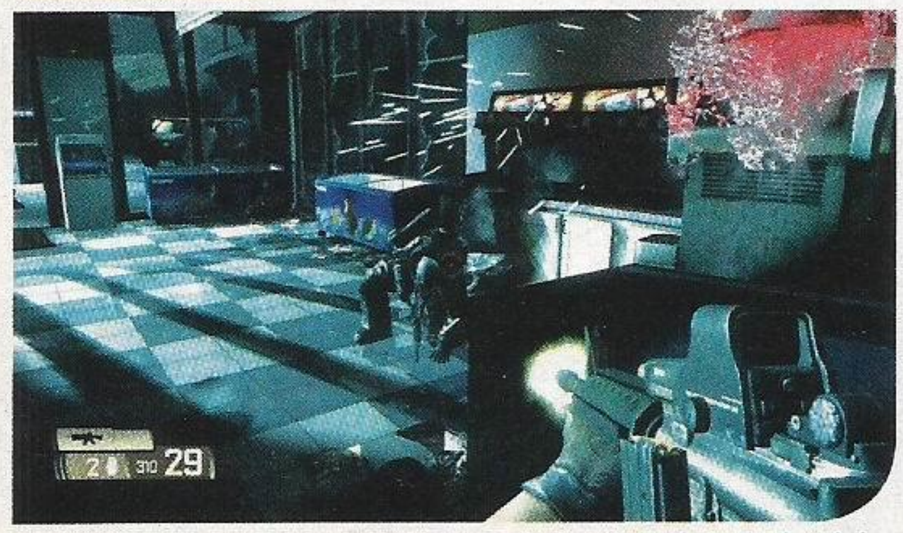
Grafika jest sprzed pół roku. Unreal Engine 3 co prawda nieźle radzi sobie z przewalaniem sporej ilości polygonów, a do jakości animacji czy tekstur nie można się specjalnie czepiać, ale w dobie Call of Duty: Modern Warfare, które stanowi dla mnie nowy wyznacznik, tej grze sporo brakuje. Gdyby BlackSite ukazał się w okresie wakacyjnym, z pewnością miałby mniejszą konkurencję. Co prawda animacja śmiga raczej płynnie w całych 30 klatkach, ale już takie loadingi kolejnych poziomów są absurdalnie długie – co gorsza, gdy Pierce ginie, poziom wczytuje się od nowa. A ginie się tu często i gęsto już na średnim poziomie trudności. Część otoczenia da się rozwalić, ale nie wszystko.

Wygląda to wszystko na mocno standardowy, nie wybijający się ponad przeciętną shooter, prawda? I tak w istocie jest, może poza jednym aspektem – scenariusz jest fajny, intrygujący i wciągający, a dialogi i głosy lektorów to zdecydowanie pierwsza klasa.

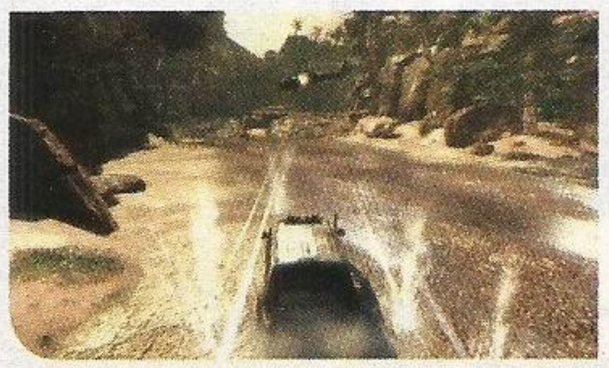
Area 51 z PS2 i Xboxa to jeden z moich ulubionych shooterów fpp tamtej generacji; gra, którą zawsze wspominam z przyjemnością. BlackSite to porządne rzemiosło z miejscami świetnymi dialogami, ale nic więcej. Można postrzelać, gdy wszystkie pierwszoligowe pozycje będą już ukończone. ■■

OCENA 6.5/10

+ „POLOWANIE NA ROBAKA", DIALOGI, KLIMAT, DESIGN
– MIEJSCAMI ŚREDNIA OPRAWA, MAŁO BRONI,
DOBRA ODSKOCZNIA OD POWAŻNEGO CALL OF DUTY

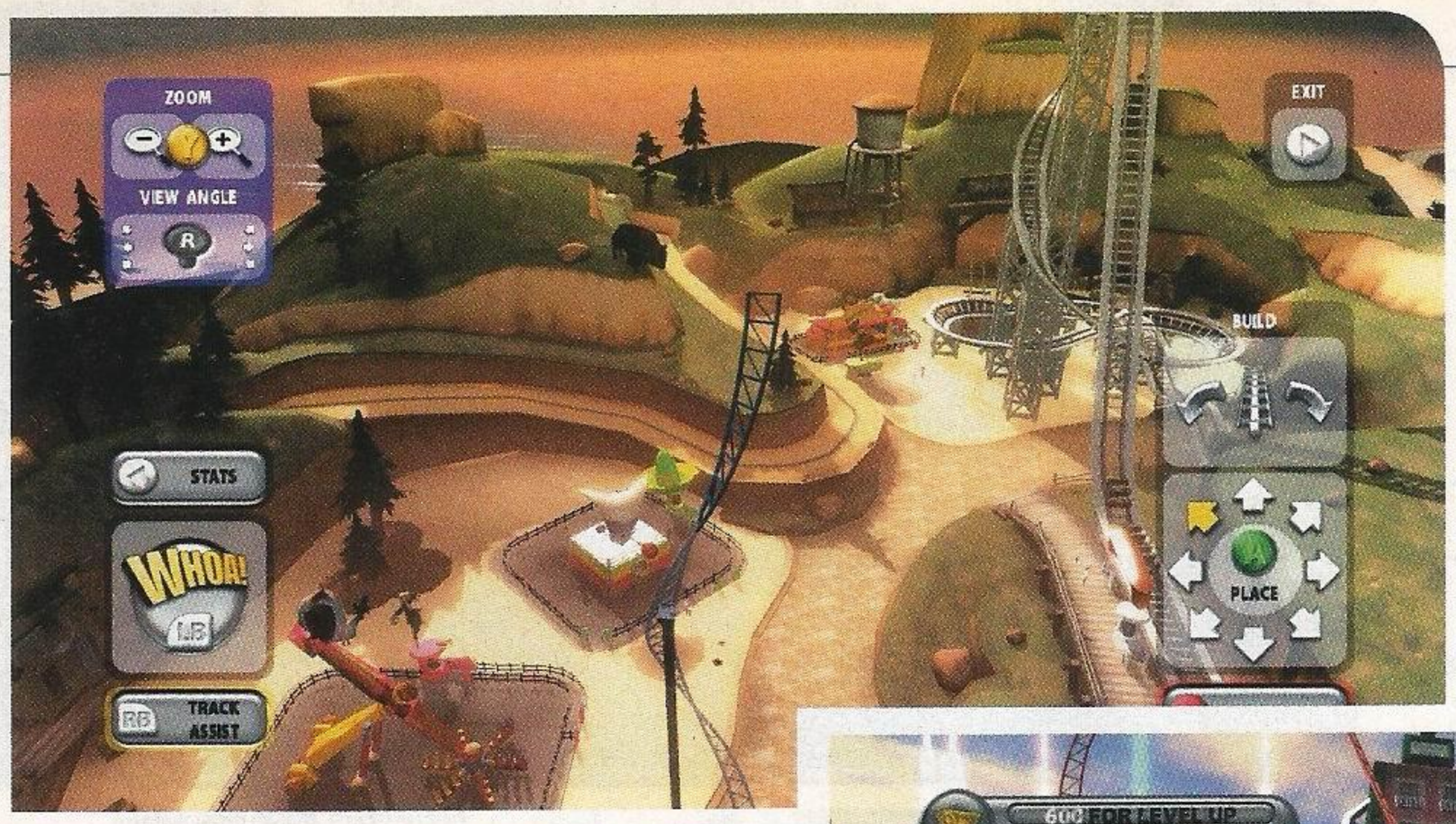


PAN PASKUDEK Syn Helghasta i kobiety gatunku ludzkiego nigdy nie kłaniał się kulom. Aż spotkał na swej drodze Pearce'a.



Casual czy hard?

Naprawdę można się uśmiać z wielu kwestii wypowiadanych przez żołnierzy (– Cholera, skąd pracownicy rafinerii w Iraku mają karabiny? – Jak to skąd, my im daliśmy), atakują też rząd USA, nie szczędząc kąśliwych uwag pod jego adresem. Drugą rzeczą, która bardzo spodobała mi się w tej grze, są dobrze opracowane poziomy trudności – casual, hard i expert. Na casualu można się naprawdę odstresować wieczorkiem, gra stanowi minimalne wyzwanie, po prostu przechodzi się ją dla widoków i scenariusza, z kolei Hard (czyli tutaj normal) stawia już wyzwania i jest miejscami trudny.



BOB BUDOWNICZY Projektowanie roller coasterów nie wygląda może ekscytująco, ale daje szerokie pole do popisu. I można się potem przejechać własną kolejką!

THRILLVILLE OFF THE RAILS

txt: KAXI

X360 | PS2 | PSP | Wii

- Wydawca: Activision
- Producent: Frontier Dev
- Liczba graczy: 1
- Premiera: juz jest
- Dozwolone od: 3 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Konsole nigdy nie kojarzyły mi się z takimi grami, zamiast stawiać roller coastery wolałbym wysadzać je w powietrze, albo się po nich ganiać z bandziorami, ale jak ktoś ma dość gier akcji, to znalazł tytuł dla siebie. Albo powinien zainteresować się szachami. Nigdy nie przepadałem za Theme Parkiem, tyle, że tam nie można było samemu sprawdzić wszystkich atrakcji. Przydałaby się opcja zmierzenia się przez net z drugim graczem, przynajmniej byłoby jakieś wyzwanie. Aha, ja nie znam Elastomanii. Lamus ze mnie.

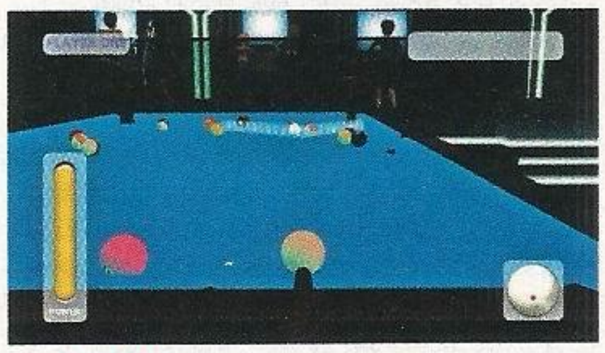
A JEDNAK NISZA OKAZAŁA SIĘ WCALE NIE TAKA MAŁA

Dokładnie rok temu bawiłem się z pierwszą częścią Thrillville, która mimo kilku uproszczeń przypadła mi do gustu. Twierdziłem jednak, że w przedświątecznym tłoku ta dość nietypowa pozycja nie zdobędzie należnej uwagi i seria się skończy zanim naprawdę zacznie. Na szczęście rodzice kupujący prezenty pod choinkę miło wydawcę zaskoczyli i zarobił wystarczająco dużo, by zdecydować się na sequel. Większy, ładniejszy, bardziej dopracowany, choć niekoniecznie przełomowy. Ale tak to już z kontynuacjami bywa.

Czym jest Thrillville? Generalnie rzec ujmując to symulator wesołego miasteczka, niczym legendarne Theme Park. Gracz musi dbać o porządek parku, budować toalety, budki z jedzeniem i piciem, a także dostarczać coraz to bardziej wymyślnych rozrywek. Ustala przy tym ceny, a zarobione pieniądze przeznacza na reklamę bądź prace nad nowymi atrakcjami. Niby nic nowego, ale to dopiero pierwsze oblicze gry, Drugim, i wcale nie ostatnim, są kolejki górskie. Spośród wszystkich rozrywek w miasteczku, roller coastery zostały potraktowane specjalnie. O ile karuzele i inne tego typu uciechy po prostu się kupuje i stawia na wolnym placu, tak trasę kolejek górskich gracz projektuje całkowicie samodzielnie. Można zbudować naprawdę zapierające w dech piersiach tory. Dodajcie jeszcze do tego mnóstwo parametrów do ustawienia i kilkanaście modeli wagoników – samymi coasterami można się bawić kilka godzin. Jednak to wciąż nie wszystko, ponieważ cechą charakterystyczną serii jest możliwość swobodnego zwiedzania własnego parku rozrywki i wypróbowania każdej, dosłownie każdej atrakcji. I o ile w przypadku kolejek oraz wyrobów karuzelo-podobnych jest to tyko obserwowanie z perspektywy fpp, tak cała reszta (i wcale nie jest to mniejszość) to całkiem udane i wciągające minigierki. I to one stanowią o sile Thrillville. Widać, że programiści mieli głowę na karku, bo zamiast silić się na oryginalność, skopiowali sprawdzone i uznane pomysły, doprawili je smaczną grafiką i zaserwowali graczom. Co ciekawe, znajdziemy tu nie tylko „remejki" znanych hitów sprzed lat, ale także konkurencje oparte o najpopularniejsze flashowe gry z Internetu! Większość z Was zapewne kojarzy Elastomanię – jej klon także się tu znalazł. Wszystko jest stosunkowo proste, ale zadziwiająco wciągające. A rozgrywka z kumplem tylko dodaje smaku.

→I DO GÓRY NOGAMI

Choć rodzajów zabawy w Thrillville jest wiele, gra nie jest przesadnie skomplikowana. Rozpoczyna się od przyjaznego samouczka, który pokrótce omawia wszystkie aspekty – w sam raz, by wejść w grę, a resztę odkryć samemu. Całość jest dubbingowana, tak jak prawie każda linijka tekstu w grze! To spory krok naprzód względem ubiegłorocznej odsłony. Skoro o sferze dźwiękowej mowa, to wielkie brawa należą się za piosenki przygrywające w tle. Niezłe brzmienie, przyjemny wokal – czego więcej trzeba? Cóż, może większej różnorodności, bo utwory dość szybko zaczynają się powtarzać.

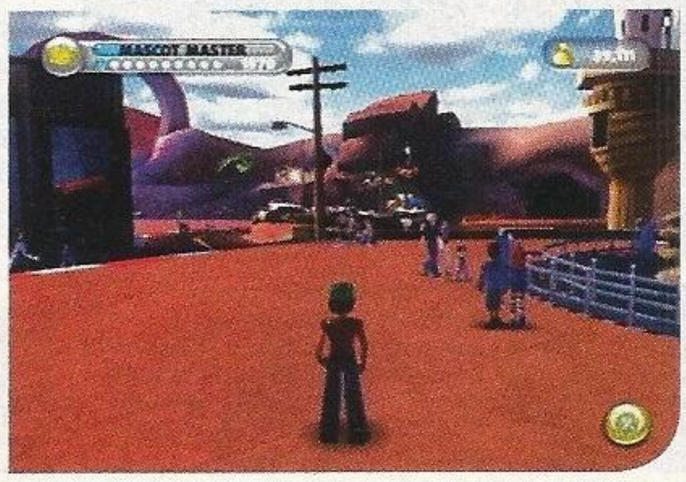


WÓR Z GRAMI Bilard, strzelanina, wyścigi, chodzona bijatyka... Czego tutaj nie ma? Autorzy wykorzystali chyba każdy istniejący pomysł na grę i wrzucili do go swojej produkcji. Coś jak 1000 gier w 1 z bazaru.

Pewna schematyczność cechuje zresztą całą grę, co zdecydowanie obniża ocenę. Niby do wyprowadzenia na prostą jest pięć parków rozrywki, jednak różnią się one jedynie wystrojem (np. dżungla, horror, średniowiecze) i kilkoma zabawkami. Wzór postępowania jest taki sam, w związku z czym momentami wkrada się znużenie. Mały minusik daję też za to, że rozgrywka kładzie większy nacisk na korzystanie z miasteczka niż zarządzanie nim. Jednym to przypadnie do gustu, innym mniej, ale nie stanowi to wielkiego problemu.

Mimo kilku wad Off the Rails to gra udana i solidna. Może postęp względem zeszłego roku nie jest astronomiczny, ale też nie musiał być. Zwłaszcza że nie bardzo widzę jakąkolwiek konkurencję. Jeśli szukacie dla młodszego rodzeństwa (ale nie o wiele młodszego) prezentu, który naprawdę sprawi radość, właśnie go znaleźliście. Odprężający i wesoły tytuł w sam raz na Święta. ■■

PLAYSTATION 2 i WII Grafika nie tak ładna, jak na next-genie Microsoftu, ale gra się równie przyjemnie. A to najważniejsze.



OCENA 7.0/10

➕ SPORO MOŻLIWOŚCI, MINI-GRY, PIOSENKI
➖ PO PEWNYM CZASIE GRA NIE OFERUJE NIC NOWEGO

IDEALNY PREZENT POD CHOINKĘ DLA SIOSTRZENCA

Znajdź różnicę

Thrillville: Off the Rails wyszło na każdą kupowaną konsolę (uwaga: w tym zdaniu kryje się złośliwy żart) i handheldy, warto więc przyjrzeć się różnicom. Wersja na PS2 wydaje się tą podstawową, a PSP daleko od niej nie padła, jak to bywa z jabłkami i jabłoniami. Xbox 360 oferuje naturalnie ładniejszą oprawę oraz szybsze loadingi, co na pewno rewolucją nie jest, ale jeśli macie wybór, oto argument za konsolą Microsoftu. Wii z kolei może pochwalić się mini-gierkami wykorzystującymi ruchy wiilotem, ale nikt tu nie odkrywał Ameryki, o czym świadczy opcja zabawy za pomocą przycisków. Śpieszę też donieść, że samo sterowanie podczas właściwej gry też sprawdza się bez zarzutów. Jeśli chodzi o NDS, jest to niemal zupełnie inna produkcja niż na reszcie platform. Niestety dużo gorsza.

S.O.C.O.M. TACTICAL STRIKE

ŚWIEŻE SPOJRZENIE NA UZNANĄ SERIĘ

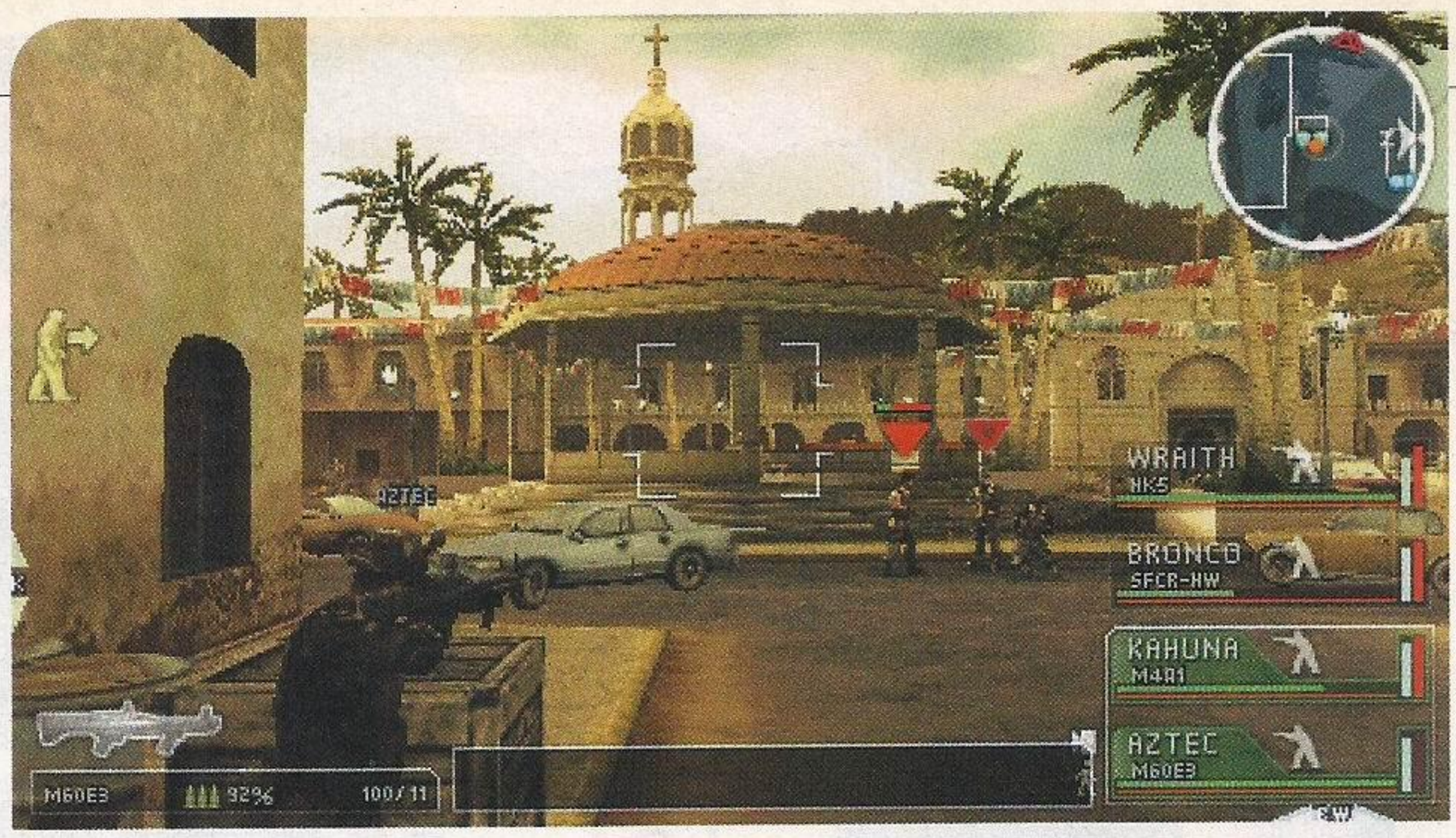
txt: MIELU

PSP

- Wydawca: Sony
- Producent: Slant Six
- Liczba graczy: 1 (4)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 13 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■□□
MIÓD ■■■■■■■■□□
DESIGN ■■■■■■■□□□

GULASH: Bardzo fajnie to sobie Sony wymyśliło, że kolejny SOCOM na PSP odejdzie od schematu strzelaniny TPP na rzecz gry strategiczno-taktycznej. Jeszcze fajniej, że developer uderzył trochę w kierunku Full Spectrum Warrior, znakomitej, acz nieco niedocenianej gry, przez co ma się wrażenie obecności na polu walki, bycia razem z żołnierzami. Oni też nie widzą wszystkiego z góry, prawda? Stąd element zaskoczenia. Do sterowania trzeba się chwilę przyzwyczaić, ale już oprawa naprawdę robi spore wrażenie – mamy bardzo ładne gry pod koniec tego roku. Podoba mi się to.



Z adyma w Panamie, terroryści zaatakowali budynki rządowe i porwali ważne persony, które teraz musi odbić czteroosobowy oddział Fok... Fabuła nie jest specjalnie interesująca i rozwija się w bardzo schematyczny sposób – żołnierze wykonują zadanie, kontaktują się z dowództwem, ruszają na kolejną misję i tak w kółko. Żadnych interesujących zwrotów akcji, żadnych niespodzianek. Szkoda, na pewno pomogłoby to wstrzelić się w klimat tego nietypowego shootera tpp, w którym wydaje się polecania czterem uzbrojonym po zęby żołnierzom, ale żadnym bezpośrednio się nie steruje – zamiast tego wskazuje dokąd mają się udać, lub w którą stronę powinni skierować ogień.

→| BĄDŹ DOWÓDCĄ

Sterowanie jest nietypowe i trzeba się do niego przyzwyczaić. Przyciski L i R służą do przełączania się między członkami drużyny. Można wydawać polecenia każdemu z osobna, grupkom dwuosobowym albo całej czwórce. Ja grałem „na chama", trzymając ekipę w kupie, stawiając na jak największą siłę ogniową. Dopiero, gdy któryś z moich żołnierzy zarobił kilka kulek i upadł, wybierałem jednego z trójki, by go uleczył. Oczywiście nie ma najmniejszego problemu, by podzielić drużynę na dwie małe grupki i skierować je do celu dwiema różnymi drogami.

Żołnierze poruszają się biegając, albo skradają się trzymając głowy nisko. Naciskając kółko aktywuje się wskaźnik, którym wskazuje się miejsce, gdzie powinni się udać. Przypomina to trochę Ghost Recon czy Full Spectrum Warrior. Wskaźnik ustawia się w miejscu docelowym sterując nim gałką analogową. Rozwiązanie to sprawdza się całkiem nieźle, choć momentami sprawia problemy. Przede wszystkim nie da się grać szybko – gdy wejdzie się w młyn, nie ma opcji, by zarządzić szybki odwrót i pozostaje modlić się, by przeciwnicy niecelnie strzelali. Najgorsze jest to, że wskaźnik jest przyklejony do ziemi, a przesuwanie go jest czasochłonne. Zanim zdąży się wskazać oddziałowi dokąd ma się udać, chłopaki zdążą pięć razy zarobić kulkę, co momentami bywa frustrujące.

NAZNACZENI Białym prostokątnym wskaźnikiem widocznym na środku ekranu wybiera się kierunek strzału. Dwa zbitki pikseli zaznaczone czerwonymi trójkątami niedługo pożyją. Właśnie obrywa ten z czerwonozielonym paskiem nad głową. Jeden jego kolega już zszedł. Dobra robota, kapralu.

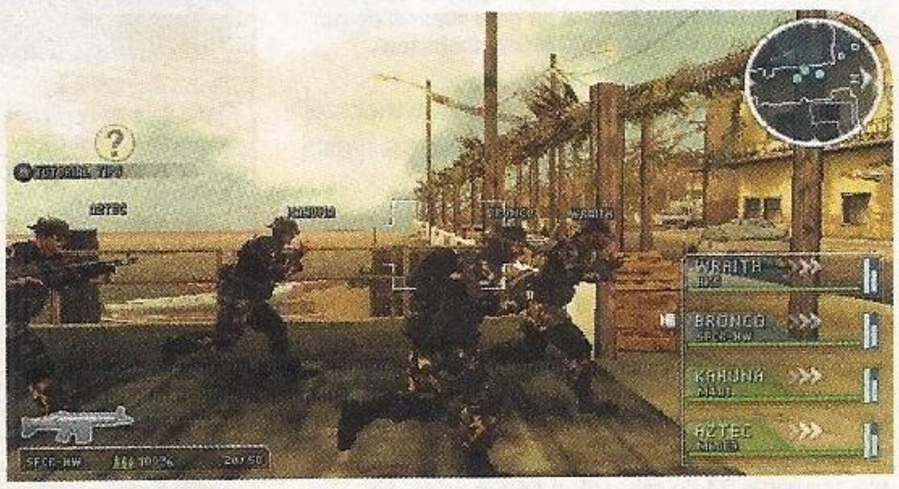
WSKAŻ, RZUĆ, ZAPOMNIJ Czyli zabawy we wskazywanie ciąg dalszy. Tym razem rzucamy granatem, ustawiając odpowiednią parabolę lotu. Proste, szybkie i skuteczne.

→| MIEJ OCZY OTWARTE

Być może dobrym pomysłem byłoby zastosowanie widoku izometrycznego, jak w Killzone: Liberation. Kamera tpp ogranicza widoczność, a na domiar złego nie można nią poruszać, więc czasem zwyczajnie nie widać, jakie niebezpieczeństwo czai się za rogiem.

Samo strzelanie też nie jest najłatwiejsze – można nakazać wstrzymanie ognia, albo prucie ołowiem ile fabryka dała, ale najczęściej używa się opcji wskazywania terenu, gdzie mniej więcej znajduje się wróg. Żołnierze skupiają na nim całą swoją uwagę i jak pojawi się cel, sami go namierzają i się z nim rozprawiają... lub nie, bo przeciwnicy korzystają z osłon i nie dają się łatwo zabić. Czasem też trafia się na momenty, kiedy sztuczna inteligencja członków drużyny nie potrafi poradzić sobie z rozwiązaniem najprostszych problemów. Żołnierz stojący na wprost ściany skarży się, że nie może ustrzelić przeciwnika (dziwnym nie jest). Tak jakby rozkaz trzymania pozycji zakazywał mu zrobienia maleńkiego kroku w bok i ostrzelania wroga.

To dziwne, że tak zachowują się żołnierze elitarnej jednostki, a dotyczy to nie tylko amerykańskich Fok. Autorzy gry całkiem sprytnie rozwiązali sprawę wyboru języka wprowadzając dla każdego z krajów osobną drużynę – Francuzi, Hiszpanie, Włosi, wszyscy mówią w rodzimych językach. Oczywiście w kwestii rozgrywki nic się nie zmienia, to tylko taki bardzo miły bajerek. Polaków brak.



→| INACZEJ, ALE TEŻ DOBRZE

Nie mam się specjalnie do czego czepić w kwestii grafiki czy udźwiękowienia. Wielkiej rewelacji nie ma, choć to i tak pierwsza liga – można się SOCOMem chwalić, pokazując znajomym, co potrafi PSP. Zabawa jest liniowa, ale pozostawiono sporą swobodę w kwestii wyboru drogi do celu i tego, w jaki sposób będzie się grać. Czy to stawiając na siłę ogniową, czy przemykając po cichu, atakując z zaskoczenia. Brakuje tylko możliwości zapisywania stanu gry w czasie misji, na szczęście zbyt trudno nie jest, a bohaterów można rozwijać w trakcie zabawy, więc stają się coraz bardziej wytrzymali i nie dają sobie w kaszę dmuchać.

Przygotowano również misje dla rozgrywki wieloosobowej (maksymalnie czterech graczy). Ochrona vipa, czy zabawa w niszczenie pojazdów wroga na czas dostarczy sporo radości, tym bardziej, że gra obsługuje chata głosowego, więc można się powydzierać przed konsolką.

Mimo błędów Tactical Strike jest niezłą bajką i warto ją sprawdzić, szczególnie, jeśli ma się już dość standardowych strzelanek. ■■

WSZYSTKO JASNE cztery wskaźniki energii i zdrowia bohaterów, informacje procentowe o ilości amunicji, imiona bohaterów, mapa, odległość do celu, wybrana broń. Czyżby za dużo informacji na ekranie? Skądże znowu.

OCENA 7.0/10

+ SWOBODA WYBORU DROGI, DZIELNIE ODDZIAŁU, OPRAWA
– BŁĘDY SI, BRAK SAVE'OWANIA W TRAKCIE MISJI

BRAWA ZA ODWAŻNE ZMIANY

Podróżnicy z SOCOM

Bohaterowie gier spod znaku SOCOM zwiedzili ładny kawałek świata. Walczyli już na Alasce, w Tajlandii, Turkmenistanie, Albanii, Brazylii, Rosji i Algierii. Trafili nawet do fikcyjnego Adżykistanu znajdującego się, gdzieś w okolicach Pakistanu i Afganistanu. W zmierzającym na PS3 SOCOM: Confrontation odwiedzą Vancouver i Brytyjską Kolumbię, czyli po naszemu Kanadę. Dla nas ciekawostką jest fakt, że akcja trzeciej części gry rozgrywała się (prócz południowej Azji i północnej Afryki) w Polsce, a dwóch członków grupy Bravo to żołnierze elitarnej jednostki wojskowej GROM – Deadpan i Coldkill. Trzeba przyznać, że chłopaki mają bardzo chłodne ksywki.

KOLEKCJA KLASYKI

GRY VIDEO I KONSOLE 新プラス neo PLUS

POLECA SERIĘ KOLEKCJA KLASYKI PLAYSTATION®2

POLECA GRY Z SERII KOLEKCJA KLASYKI

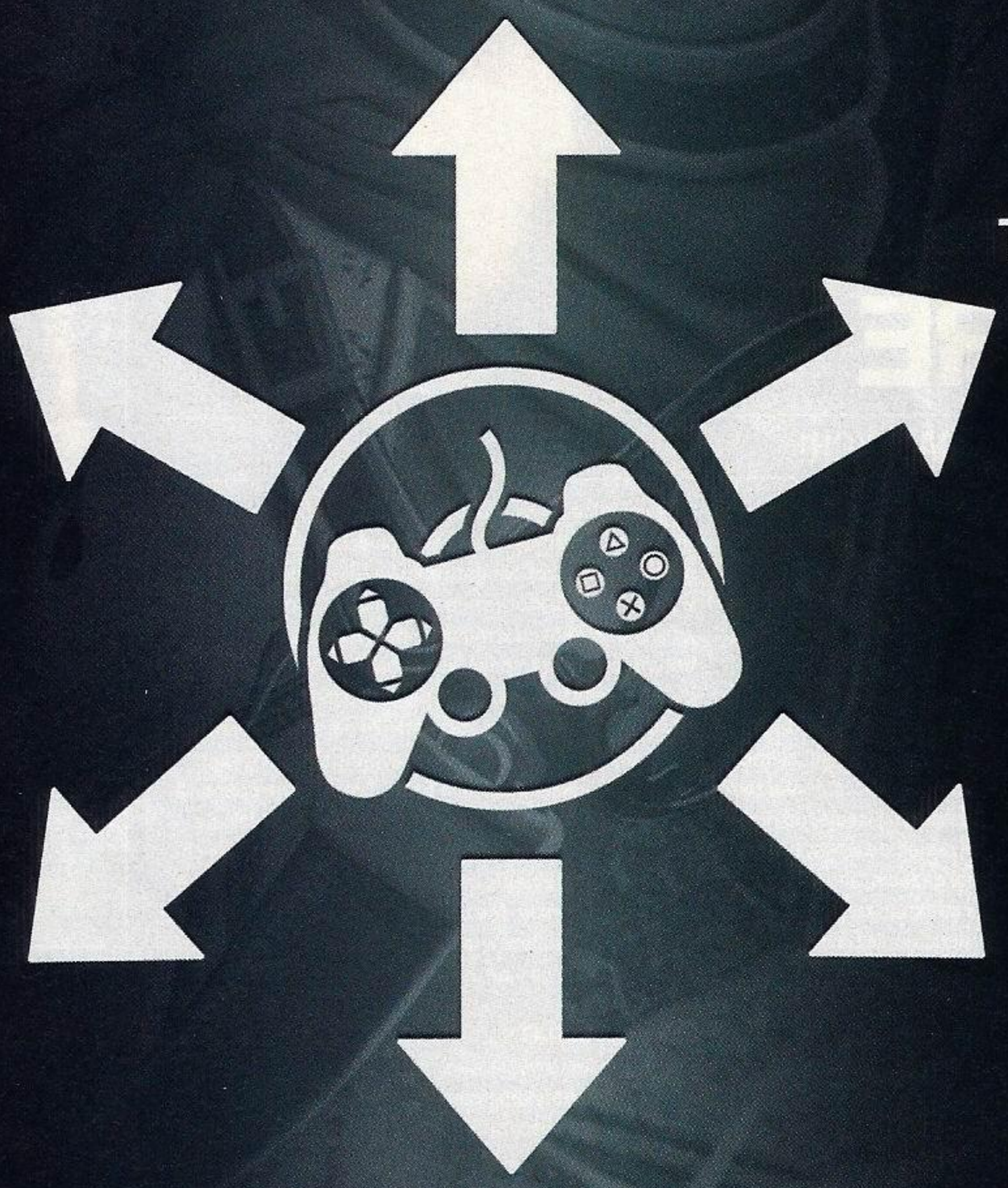
radio eska

POLECA GRY Z SERII KOLEKCJA KLASYKI

JUŻ 17 SUPER GIER W KOLEKCJI!

EKSKLUZYWNE PRZEZROCZYSTE ETUI!

TYLKO **69,90 PLN** ZA KAŻDY TYTUŁ!



PUNKTY DO **KOMPANII GRACZY!**

POLSKIE OPAKOWANIE I INSTRUKCJE!

WYŁĄCZNIE **NAJLEPSZE GRY** NA TWOJĄ KONSOLĘ!

Sprawdź wszystkie gry na **www.kolekcjaklasyki.pl/kkps2**

UZUPEŁNIJ SWOJĄ KOLEKCJĘ! STREFA NISKICH CEN 69,90 PLN

PlayStation®2

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl

CENEGA

KOLEKCJA KLASYKI jest marką Cenega Poland Sp. z o.o. Logo i nazwa Kolekcja Klasyki są znakami towarowymi Cenega Poland Sp. z o.o. Wszystkie pozostałe znaki towarowe oraz prawa autorskie należą odpowiednio do swoich właścicieli.
„ ”, „PlayStation”, is registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

FOLKLORE

RĘCE W KIESZEŃ I DO KRAINY UMARŁYCH!

txt: qsh

PLAYSTATION 3

- Wydawca: Sony
- Producent: Game Rep.
- Liczba graczy: 1
- Premiera: juz jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Sprytnie to Sony wymyśliło. Obniżyli cenę konsoli, ale znanych hitów nie dostarczyli. Prócz Ratcheta mamy same nowości - Uncharted, Heavenly Sword, czy właśnie Folklore, które jest o dziwo naprawdę dobrym kawałkiem softu. Przede wszystkim jednak nie jest fpsem. Kto lubi odrobinę bardziej ambitne projekty, brakuje mu na PS3 japońszczyzny. Finala, DMC i Castlevanii, powinien być zadowolony. Ja zaczynałem zabawę z niemałymi obawami, bo qsh stwierdził, że jeśli polubiłem Shadow of the Memories, Folklore będzie dla mnie. SotM to mój największy koszmar, gra której szczerze nienawidzę i uważam za crap wszech czasów. Na szczęście Folklore to kupa fajnych walk z pomysłowym wykorzystaniem Sixaxisa i ma w sobie to, czego brakuje produkcjom z Zachodu. Powolnie rozwijającą się absurdalną fabułę i ślamazarne tempo rozgrywki. Potrzebowałem tego, ale już mi wystarczy.

Praca redaktora ma swoje plusy i minusy – myliłby się ten, kto widzi ją tylko w jasnych barwach. Czasami trzeba siedzieć do nocy, czasami wstać wcześnie rano. A czasami dzwoni starsza pani z wołaniem o pomoc. Ta ostatnia sytuacja przytrafiła się Keatsowi – jednemu z dwójki głównych bohaterów najnowszej produkcji japońskiego studia Sony. Kobieta prosi o spotkanie, podaje nawet dokładne miejsce. Położona nad morzem wioska Doolin owiana jest mgiełką tajemnicy. To raptem kilka domostw, pub, kościół z cmentarzem i latarnia morska. Słońce nie świeci tutaj wcale, po niebie wloką się ciemne chmury, wiatr zacina od wody. Keats nie jest pismakiem w przeciętnej gazecie. Jego pismo uchodzi za bardzo specyficzne i traktuje o zjawiskach paranormalnych, niewyjaśnionych, tajemniczych. Właśnie niedawno pisał o kontaktach ze zmarłymi. Teraz właśnie ktoś w tej sprawie zadzwonił.

Ellen jest młodą panną odzianą w krótki płaszczyk i kapelusik. Do Doolin zaprosiła ją matka. Matka, która umarła osiemnaście lat temu. Pan redaktor i rozerwane emocjonalnie, tkwiące w przeszłości dziewczę spotykają się w niezależnie umówionym miejscu. Na klifie siedzi kobieta otulona w chustę. Dwójka postaci wymienia kilka uwag. Mężczyzna szuka tej, która do niego dzwoniła, Ellen ma nadzieję, że spotkała matkę. Postać nad krawędzią przewraca się, zrywa się potężny wiatr. Bezduszne ciało spada w przepaść...

→| JAK IRLANDIĘ

A więc Doolin. To miasteczko naprawdę istniej w największym województwie Polski – Irlandii. Ale w Folklore skrywa tajemnicę. Zarówno Keats, jak i Ellen postanawiają rozwikłać zagadkę, co zmusza ich do zagoszczenia w tym miejscu na dłużej. Na początku każdego rozdziału trzeba wybrać postać, którą chce się kierować. Różnice są dość znaczne, aczkolwiek wynikają bardziej ze zdarzeń wokół bohaterów, niż ze sposobu sterowania. Można przejść całą grę jedną postacią, ale wtedy poznaje się tylko pół historii. Ja zrobiłem to sobie tak, że najpierw grałem jako reporter-detektyw, a później przechodziłem ten sam rozdział słodką, zagubioną Ellen. Tym samym poznawałem historię pełniej, kompletniej. Losy postaci tak się zazębiają, że nieraz trzeba wybierać, komu bardziej chce się pomóc. Zgłębienie całej opowieści zajmuje ładnych kilkanaście godzin. Nie ukrywam, że parę razy ładnie się zaciąłem i musiałem wracać, kluczyć w newralgicznym miejscu, pytać co i jak. Kurcze no, istne...

→| DWA ŚWIATY

Doolin nie jest zwykłą wsią na odludziu. W nocy dzieją się tutaj niespotykane rzeczy. Nieopodal ktoś kiedyś postawił coś na pozór Stonehenge. Kamienne bloki emanują dziwną mocą, hipnotyzują. W centrum konstrukcji znajduje się podest. Legenda głosi, że złożenie na nim pamiątki po zmarłej osobie otwiera wrota do Netherworld – krainy, w której życie i śmierć spotykają się.

Zanim jednak odpowiedni przedmiot położyłem na piedestale, udałem się nocą do jedynego otwartego miejsca – pubu. Co prawda chciałem wypić Guinnessa, ale gdy zobaczyłem barmana, nie tylko odechciało mi się pić. Stanęło również serce, a oczy wylazły z orbit. Coś, co przypomina wielkiego mopa w okularach i z fajką w ustach nie mogło wzbudzić we mnie zaufania. To za barem. A przy stolikach? Błękitnoskóra balerina z lewitującym parasolem, szczur w płaszczu z za długimi rękawami, spasiona, różowa dama. Osobliwy klimat daje o sobie znać właśnie pierwszej nocy. Keats nie może uwierzyć w to, co widzi, obstawia że to sen, rozmawia jednak z wykręconymi postaciami. Po kilku zdaniach prawda wychodzi na jaw – starożytna konstrukcja przenosi wybranych do światów zwanych „realms".

Ellen okazuje się posłańcem, to na nią pasuje święte ubranie. U kresu przygody jawi się uratowanie krain przed zagładą. O pomoc prosi sam Feary Lord, bowiem niezgoda panuje wśród istot zamieszkujących Netherworld.

→| DUALIZM SZOK

Folkore bawi na dwa zupełnie odmienne sposoby. Całą grę można sprowadzić do dwóch gatunków. Pierw-

SZARPNIJ SIXĄ Dla tych wyposażonych w orli wzrok – po lewej widać moment namierzenia „duszy" jednego z Folków i przytrzymywania go przejrzystym polem siłowym. Teraz wystarczy szarpnąć padem do siebie.

BLOKUJ Z GŁOWĄ Blokowanie ataków adwersarzy niejako wzywa wcześniej złapanego potworka, a następnie wystawia go na atak przeciwnika. Z czasem obrońcy są coraz silniejsi.

PAKOWANIE Po wciągnięciu Folka, można używać jego umiejętności. To jednak nie wszystko. Spełnienie określonych warunków skutkuje polepszeniem statystyk. Czasami wystarczy wciągnięcie odpowiedniej ilości duszyczek, czasami zabicie kilku stworów za pomocą takiego, czy innego ataku. W ostateczności pomagają przedmioty pochowane tu i ówdzie – owoce magicznych drzew, jakieś kryształy zaklęte w kruchych skrzyniach. Z czasem wzrasta siła uderzeń kreatur, albo maleje zużycie paska magii znajdującego się pod wskaźnikiem życia. Klarowne, sympatyczne, dopracowane.

MAŁO RENDERKÓW Renderowane przerywniki są niestety rzadkością. Tylko w nich pojawia się szansa usłyszenia postaci. Scenki te najczęściej zastępowane są komiksowymi kadrami z chmurkami i strasznie słabą gestykulacją.

BESTIARIUSZ Księga dżungli – tak można śmiało nazwać zbiór szkiców zdradzających sekrety stworzeń zamieszkujących kolejne krainy. Z niej gracz dowiaduje się o sposobach walki i słabościach kolejnych pokrak.

szym jest przygodówka, w której powoli prowadzi się dochodzenie w sprawie śmierci kobiety na klifie. Jak w komiksie postacie mówią do siebie w chmurkach. Tylko niektóre scenki przedstawione są w inny, bardziej dynamiczny sposób. Wtedy też jest jedyna szansa usłyszenia aktorów podkładających głosy i trzeba przyznać, że spisują się bardzo dobrze. Akcja w trybie eksploracji jest dość leniwa, nostalgiczna. Bohater(ka) tylko biega od jednego miejsca do drugiego i rozmawia. Nie ma żadnych zagadek logicznych, układanek. Szkoda.

Drugi rodzaj zabawy to małe mistrzostwo. Postać przenoszona jest do świata magii, a gracz poznaje system walki. Na przyciskach geometrycznych umieszczono sloty, do każdego z nich przypisuje się jednego z Ids. Ich pochodzenie nie jest wytłumaczone wprost, co jakiś czas napotyka się informacje na ich temat. Ids to przedziwne stwory i potwory żyjące sobie w siedmiu krainach. Każde miejsce ma swoich unikalnych mieszkańców. Fearys Realm jest baśniowe, kolorowe, kwieciste. Bajkowy klimat wpłynął też na kształty istot. Pouke jest małym nożownikiem, a Killmoulis przedziwną konstrukcją – jakby głową z wyrastającą z szyi dłonią, na której stoi. Boobrie to ptaszysko – połączenie orła z lwem, ale i tak najbardziej zakręcone wydaje się stworzenie o ciele jelenia i głowie kota, który to łeb zamiast uszu ma skrzydła motyla.

Każdy stwór to odrębna akcja danego żywiołu. Mapuje się nimi przyciski wedle preferencji i zaczyna przeprawę do Folklora – bossa na końcu każdego miejsca.

W pokonaniu coraz bardziej wymyślnych kreatur pomaga specjalna księga. Jej podniszczone karty znajduje się w trudno dostępnych miejscach. Ilustracje obrazują zależności, jakie należy wykorzystać chcąc zwyciężyć dane gatunki. Wielka kudłata bestia wrażliwa jest na ten przykład tylko na pazur drapieżnika, latające fanaberie pszczelarza spadną na ziemię pod wpływem bąbelków wody wypuszczonych z niby-ryby. Zwinna i płochliwa ofiara nie da się upolować póki nie zostanie uśpiona. Odkrywanie praw rządzących tym ekosystemem daje sporo radości oraz satysfakcji i sprawia, że o Folklore mówić zamierzam w większości w superlatywach.

→| ŁADNE TO TAKIE

Wyłącznie na PlayStation 3. To zobowiązuje. No, jak widać, nie każdego. Albo inaczej. Wierzyłem, że jeśli za grę weźmie się wewnętrzny team Sony, to będzie masakra w każdym aspekcie. Pazernie liczyłem, że grafika mną wstrząśnie. Nie robi tego. Jest tylko porządna, bez wodotrysków. Postacie animowane są nieźle – gdy Keats idzie wolno, chowa ręce do kieszeni rozpiętego płaszcza, a gdy w takim samym tempie spaceruje Ellen, trzyma się za naszyjnik – pamiątkę po matce. Efekty czarów i modele jakże wykręconych przeciwników trzymają ten sam poziom – na skali niech jest to 7. Brakuje nieco wgniatających doszczętnie w fotel miejsc. Owszem, łąka pełna kwiatów powiększa źrenice, ale nie na tyle, by mówić o nowej jakości. Przechodząc z dworu do zamkniętych pomieszczeń zawsze przez parę sekund trzeba podziwiać ekran wgrywania. Słabe.

Ale i tak nie najsłabsze. W świecie magii L2 odpowiada za menu stworków – można dowolnie osadzać je na przyciskach. Jeśli wybierze się choćby jeden nowy atak (czyli potworka), akcja na sekundę zamrze, a konsola doczyta dane z płytki. Taki niuans techniczny. Dobrze, że ścieżka dźwiękowa jest doskonała. Postacie mogłyby odzywać się nieco częściej – fakt. Ale już fortepian słyszany w Doolin wprowadza w melancholijny nastrój, idealnie zgrywa się z obrazem.

→| DLA KOGO?

Pytanie, jakie zadali sobie specjaliści od marketingu musiało właśnie tak wyglądać – do kogo skierowany jest Folklore? Każdy przed zakupem powinien odpowiedzieć sobie na kilka pytań. Czy nie przeszkadza mu momentami ślamazarna wędrówka? Czy nie zrażą go wykręcone projekty już nawet nie tylko postaci, ale i samych miejsc. Już w pierwszej krainie przeszedłem się po rechoczących schodach, z których tryskały stada motyli. Osobliwość maksymalna. Bez względu na wszystko, fabuła wciąga i zaskakuje, jest – jakkolwiek głupio by to nie brzmiało w kontekście opisywanych realiów – wiarygodna. Wspomniany barman zleca kilka minizadań, które wydłużają zabawę. Umiejętne żonglowanie atakami toruje drogę do zwycięstwa w starciach z nawet największymi monstrami.

Przez swoją specyficzność, Folklore nie zasługuje na zbyt wysokie noty. Wiecie, jak to jest – trudno się tutaj do czegoś przyczepić, ale nie jest to gra wybitna, czy przełomowa. Długie wieczory mijają w jej towarzystwie szybko i przyjemnie. Dobrze, że w PSS jest demko. Chętni powinni najpierw tam spróbować swoich sił. ■■

BEZ WZGLĘDU NA WSZYSTKO, FABUŁA WCIĄGA I ZASKAKUJE. JEST – JAKKOLWIEK GŁUPIO BY TO NIE BRZMIAŁO W KONTEKŚCIE REALIÓW TEJ POZYCJI – PO PROSTU WIARYGODNA

OCENA 7.5/10

+ KLIMATYCZNE KRAINY, CIEKAWA FABUŁA, ŚWIETNE WALKI, STWORY
▪ SPECYFICZNE I MIEJSCAMI ZBYT AMBITNE ROZWIĄZANIA

UDERZENIE W ARTYSTYCZNE DUSZE

SIXAXIS EKSZYN

Pisząc o tym w ramce mam pewność, że każdy o tym się dowie, ha! Otóż Folklore ma jeden z najlepszych sposobów na wykorzystanie systemu wychyleń pada od PS3. Po tym, jak Id dostaje ciężkie baty, nad jego ogłuszonym ciałem pojawia się czerwona aura. Wduszam R1 i dzięki niesamowitej umiejętności absorbcji, postać wsysa folk w swoje ciało. Między ręką a celem pojawia się przezroczysta lina. Szarpnięcie padem do siebie wyrywa ducha z ciała. Więksi wymagają np. machania tylko w wyznaczonym momencie, a uberbossowie – trzaskania ich aurą na boki, o ziemię. Sprawia to masę satysfakcji i wydaje się iście idealnym rozwiązaniem i zastosowaniem tilta. Oby więcej takich pomysłów.

F.E.A.R. FILES

DWA ROZSZERZENIA W JEDNYM PUDEŁKU

txt: Dr MAX

X360 | PS3

- Wydawca: Sierra
- Producent: Timegate
- Liczba graczy: 1 (8)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 18 lat

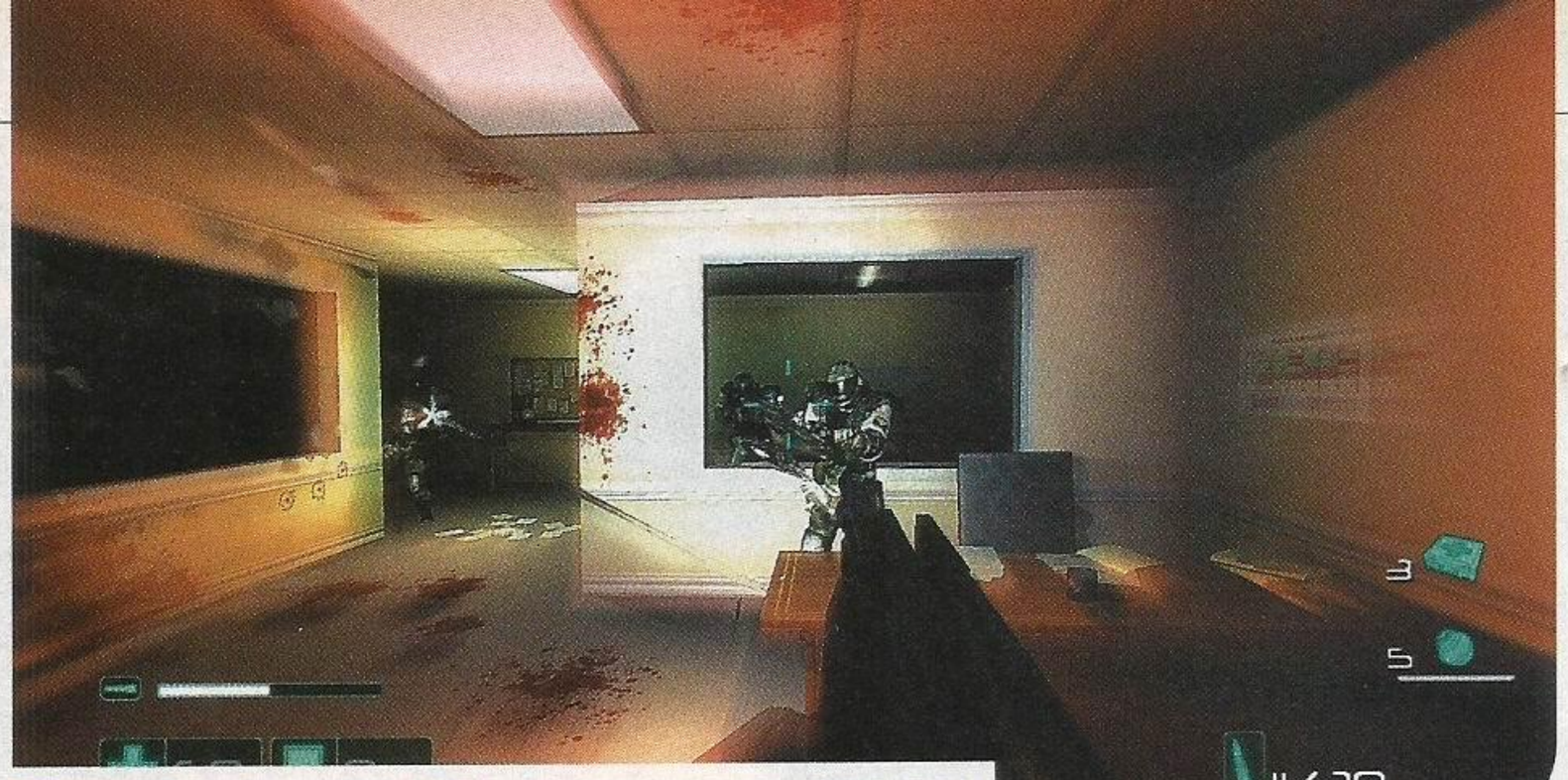
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Pierwszy „Strach" nie był zbyt piękny, ale przynajmniej potrafił wystraszyć. Przy Files poczułem się jednak zmęczony i zwyczajnie znudzony. Czy ja przypadkiem nie grałem w to samo jakoś na początku roku? No właśnie, trochę czasu minęło i pojawiły się takie (nie tylko graficzne) killery, że nie wiem, po co miałbym znów wracać do nieświeżego produktu. Nie straszy, ani nie zaskakuje, jak oryginał, a zabawy z czasem po TimeShifcie nie są już takie super atrakcyjne. Mnie nie grzeje, czekam spokojnie na prawdziwą kontynuację, a nie jakiś tam dodatek.

Trzy rzeczy trzeba twórcom F.E.A.R. – firmie Monolith – przyznać. Po pierwsze, stworzyli obie części kultowego Blood i już choćby za to szacun się należy. Po drugie – znają się na rzeczy w kwestii strzelania i krwawych jatek. Po ostatnie – wymyślać tytułów to oni nie potrafią. Co ciekawe jednak, żadnego z dwóch dodatków składających się na **F.E.A.R. Files** nie popełnili autorzy oryginalnego S.T.R.A.C.H.a, tylko panie i panowie z TimeGate Studios, którzy najwyraźniej dostali od firmy-matki, Vivendi, polecenie: Wycisnąć z F.E.A.R. tyle kabony ile się tylko da. No to wycisnęli.

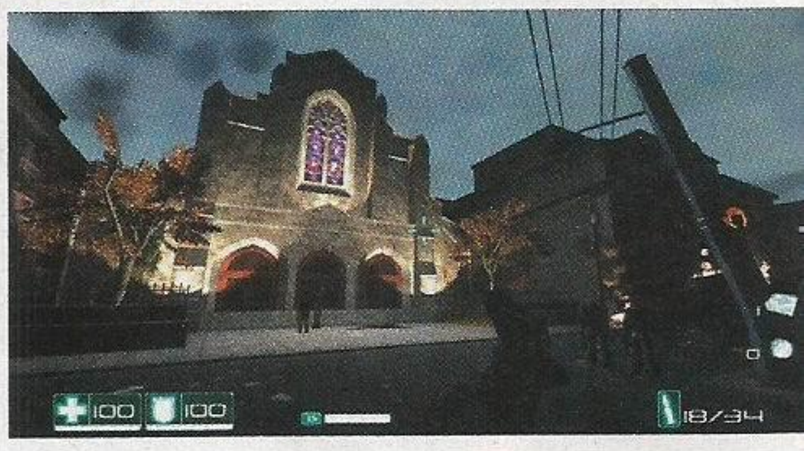
→I EXPANSION POINT

Miłym gestem jest wydanie obu dodatków w jednym pudełeczku. Co prawda patrząc na takiego Orange Boxa, nie wydaje się to już żadną łaską, ale przynajmniej autorzy nie okazali się przesadnymi zdziercami. Co więc czeka na gracza w niniejszym zestawie? Przede wszystkim, dwie kampanie dla trybu single player, czyli Extraction Point oraz Perseus Mandate, pierwszy rozpoczyna się zaraz po wydarzeniach z F.E.A.R.a, drugi natomiast prezentuje akcję „jedynki" z nieco innego punktu widzenia. Fabuła co prawda jest dosyć pretekstowa i nie ona decyduje o wartości gry, ale mimo wszystko najlepiej bawić się będą gracze mający na koncie skończoną podstawówkę F.E.A.R. Dodatkowym bonusem jest tryb multiplayer pozwalający na wesołą wyrzynkę do 16 graczy. Oczywiście znajdziemy też kilka pomniejszych innowacji, m.in. nowe typy broni (w sumie sześć w obu dodatkach), a także kilku nowych, bardziej śmiercionośnych przeciwników. Ale to duperele. Załóżmy za to na moment, że czytelnik niniejszego tekstu nigdy nie grał, albo wręcz nie słyszał o pierwszym F.E.A.R. Z czym więc to się je?



ALE TO JUŻ BYŁO Im dalej w las, tym więcej oklepanych pomysłów i nawet gaszenie świateł w połączeniu z zabawami perspektywą i pojawiającymi się znikąd zdeformowanymi postaciami wzbudzają już tylko lekki uśmieszek.

STRACH SIĘ BAĆ Tak zwane „straszne momenty" bywają całkiem pomysłowe i zdarza się, że pomagają przerwać monotonię rozgrywki. Alma przepełzająca pokracznie tuż przed twarzą w ciemnym szybie wentylacyjnym może przyspieszyć rytm serca.



→I MONOLITH MANDATE

Mimo że dodatki nie zostały opracowane przez Monolith, nie odbiegają ani na krok od opracowanych przez nich założeń oryginału. Gra nadal jest względnie klasycznym shooterem fpp. Wcielasz się w bezimiennego, niemego super-żołnierza obdarzonego arsenałem zarówno efektywnych, jak i efektownych narzędzi do zabijania. Charakterystycznym elementem rozgrywki jest tryb SloMo, czyli po prostu odmiana bullet-time, znanego choćby z Maxa Payne'a. Tryb ten wygląda nad wyraz efektownie, zwłaszcza przy ostrych wymianach ognia, gdy wokół latają pociski, odłamki szkła i tynku, a przeciwnicy efektownie fikają przedśmiertne kozły w powietrzu, czy też eksplodują w chmurach czerwieni. Inna sprawa, że pasek SloMo dość szybko się odnawia i dla wielu może nieco za bardzo ułatwiać rozgrywkę. Bez jego używania momentami jest z kolei morderczo trudno. Wynika to przede wszystkim z faktu, że wrogowie nie są w ciemię bici i zachowują się jak przystało na wytrenowanych żołnierzy walczących w zespole. AI to nadal jeden z mocniejszych punktów programu.

Struktura gry jest, niestety, dość schematyczna i opiera się na przeplataniu elementów akcji z horrorem. Ot, niemal przez cały czas mamy do czynienia z łańcuszkiem szczęścia: rąbanka – paranormalne występy upiornej dziewczynki Almy – znowu rąbanka – ponownie straszenie – itd. Co prawda małej trafiają się świetne wejścia i ogólnie może się zdarzyć, że podskoczycie na krześle raz albo i dwa. Szybko jednak wkrada się tu rutyna. Dodatki nie starają się raczej zburzyć schematu rozgrywki. Perseus Mandate próbuje lekko zachwiać te proporcje, ale nie jest to żadna nowa jakość. Nadal szybko robi się dość przewidywalnie.

→I U.G.L.Y.

Gdy pierwszy F.E.A.R. ukazywał się na PC, był jedną z najładniejszych dostępnych wówczas gier. Gdy rok później konwertowany był na X360, może już nie powalał, ale nadal robił co najmniej dobre wrażenie. Dziś jednak wypada stwierdzić, że grafika nieco trąci już myszą. Modele postaci momentami potrafią nieprzyjemnie obnażyć swą kanciastość, a otoczenie na dłuższą metę robi się po prostu nudne jak flaki z olejem. Brak zróżnicowania poziomów to chyba największa wada gry – po kilku godzinach od powtarzających się w kółko tekstur i szaroburych powierzchni robi się po prostu niedobrze. Na szczęście dźwięk nie starzeje się jak wizualia, i **F.E.A.R. Files** jest na to niezłym dowodem. Zarówno ambientowy soundtrack, jak i niezbyt liczne, ale dobrze zagrane dialogi robią swoje przy budowie nastroju.

F.E.A.R. Files jest na swój sposób dokładnym przeciwieństwem recenzowanego w tymże numerze Jericho. Ma przestarzałą grafikę i średnio wciągającą fabułę, ale sztuczna inteligencja i mechanika walki stoją na bardzo solidnym, wypracowanym przez pierwszą część gry poziomie. Jeśli jesteś fanatykiem oryginału i masz dużą chęć na odgrzewanego kotleta – nie zawiedziesz się. Jeśli liczysz na wzbogacone doznania, zainwestuj raczej w jakiś zupełnie świeży tytuł. Niekoniecznie Halo 3. ■■

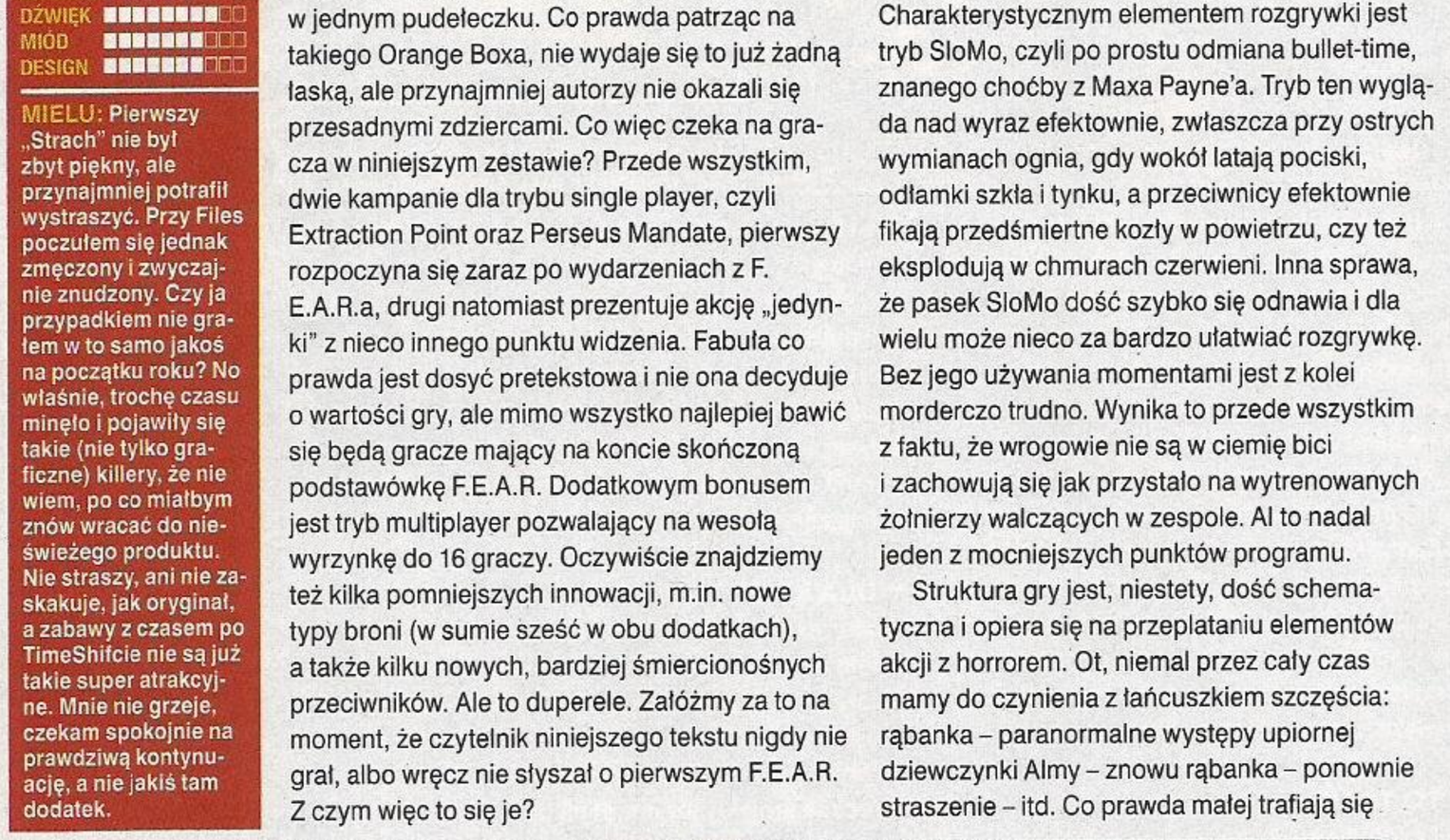
OCENA 6.6/10

+ SZTUCZNY SPRYT PRZECIWNIKÓW, EFEKTOWNE POTYCZKI.
- MAŁO INNOWACJI, GRA JEST PO PROSTU BRZYDKA

S.T.R.A.C.H. MA KRÓTKIE NOGI

Monolith story

Monolith to całkiem sympatyczna firma developerska, mająca na koncie kilka prawdziwie niedocenianych perełek. Ich debiut – Blood – przez długi czas pozostawał największym sukcesem ekipy, wspólnie ze swym młodszym bratem – Blood 2: The Chosen. Obie gry były legendarnie krwawymi (tytuł zobowiązuje) fps'ami opowiadającymi historię psychopatycznego anty-bohatera Caleba i jego walki z kultem przedwiecznego bóstwa Czernobóga (brzmi swojsko, prawda?). Pierwsza część Blood pobiła także pewien niezbyt chlubny, acz na szczęście lokalny rekord – mianowicie, obok Carmageddon, była chyba tytułem najczęściej pokazywanym w przeróżnych programach jako przykład krwawej, ogłupiającej gry. Do innych udanych produkcji Monolith należą choćby Shogo – fps z japońskimi mechami w rolach głównych, Sanity – pocieszny hack n'slash z Ice-T w roli głównej, No One Lives Forever – parodia Bonda w konwencji fps czy też brutalny horrorek Condemned: Criminal Origins. Obecnie chłopaki dłubią głównie przy sequelu Condemned, a także kontynuacji F.E.A.R. zatytułowanej Project Origin. Fajno, ale mi tam i tak marzy się powrót Caleba. Strangers in the night... Exchanging glances.



GUITAR HERO III™
LEGENDS of ROCK

ZOSTAŃ LEGENDĄ ROCK'A

PONAD 70 ROCK'OWYCH UTWORÓW – MIĘDZY INNYMI:

- Welcome To The Jungle
- Rock And Roll All Nite
- When You Were Young
- Suck My Kiss
- Paint It, Black
- Even Flow

ZMIERZ SIĘ Z LEGENDĄ:

zmierz się z takimi legendarnymi wirtuozami gitary jak Slash czy Tom Morello

ROCK'UJ ONLINE LUB BAW SIĘ W TRYBIE OFFLINE:

zmierz się w całkiem nowych pojedynkach gitarowych, graj w trybie współpracy lub jeden na jeden

PlayStation 2 PLAYSTATION 3 XBOX 360 LIVE Wii

RÓWNIEŻ NA PC DVD

WWW.GUITARHERO.COM

Guitar Hero™ III: Legends of Rock © 2007 Activision Publishing, Inc. Guitar Hero is a trademark and Activision and RedOctane are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. Covered by one or more of the following patents: U.S. Patent Nos. 5,739,457, 6,018,121, 6,225,547, 6,347,998, 6,369,313, 6,390,923, 6,425,822, 6,645,067 and 6,835,887; patents pending. The Guitar Hero™ controller shapes are trademarks of Gibson Guitar Corp. All Gibson marks, logos, trade dress, guitar models, controller shapes and related rights provided pursuant to exclusive license from Gibson Guitar Corp. "2 ", "PlayStation" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. All other trademarks and trade names are the properties of their respectiv e owners. All rights reserved.

ACTIVISION AUTHORISES USE OF THIS GUITAR HERO™ GAME ONLY IN COMBINA TION WITH GUITAR HERO™ CONTROLLERS PROVIDED BY ACTIVISION OR STANDARD GAMEPAD CONTROLLERS PROVIDED WITH THE GAME CONSOLE. ACTIVISION ALSO AUTHORISES USE OF THE GUITAR HERO™ CONTROLLER ONLY WITH A GUITAR HERO™ GAME PRODUCT OR OTHER ACTIVISION BRANDED PRODUCT. ANY OTHER USE IS EXPRESSLY PROHIBITED. NO OTHER LICENSE, EXPRESS OR IMPLIED, IS GRANTED.

12+ www.pegi.info

CALL OF DUTY 4 MODERN WARFARE

OSTATNI Z CZWÓRKI WIELKICH FPSÓW TEGO ROKU WYLĄDOWAŁ I ZAWIESIŁ POPRZECZKĘ BARDZO, BARDZO WYSOKO

txt: MIELU

XBOX 360 | PS3

- Wydawca: Activision
- Producent: Infinity Ward
- Liczba graczy: 1-4 (18)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 13 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■■■
DŹWIĘK ■■■■■■■■■■
MIÓD ■■■■■■■■■□
DESIGN ■■■■■■■■■□

GULASH: Co mogę powiedzieć mądrego... Może tak: dziękuję ekipie Infinity Ward za to, że dała mi możliwość aktywnego uczestniczenia w tak spektakularnym, emocjonującym i trzymającym przez cały czas na krawędzi fotela widowisku. CoD4 jest po prostu niesamowity. Nie ma słowa przesady w tym, że całą grę nie mogłem wyjść z podziwu nad geniuszem designerów, nad tym, jak ładnie i płynnie to wszystko śmiga, nad intensywnością kampanii. Składająca się z dwóch leveli misja nieopodal Czarnobyla to coś nieprawdopodobnego – chyba najlepsze doświadczenie, jakie miałem grając w shootery fpp, a już na pewno mieści się w pierwszej trójce. Grafika i animacja – topowe, nic ich w tym momencie nie przebija. Multiplayer – znakomity, wyważony, dopracowany. Dla mnie to najlepszy shooter fpp, w jaki grałem w tym roku. Rzadko to mówię, ale... dajcie Infinity Ward zarobić. Zasłużyli, jak nikt.

Nastały piękne czasy dla graczy, drugiej tak niesamowitej końcówki roku chyba jeszcze nie było. Szczególne powody do zadowolenia mają fani fpsów. Nie tylko dostali kilka fenomenalnych tytułów, ale mają przy okazji zagwarantowane, że w przyszłym roku autorzy strzelanek wysilą się dwa razy bardziej chcąc przebić takie giganty, jak choćby opisywany w tym miejscu Call of Duty 4.

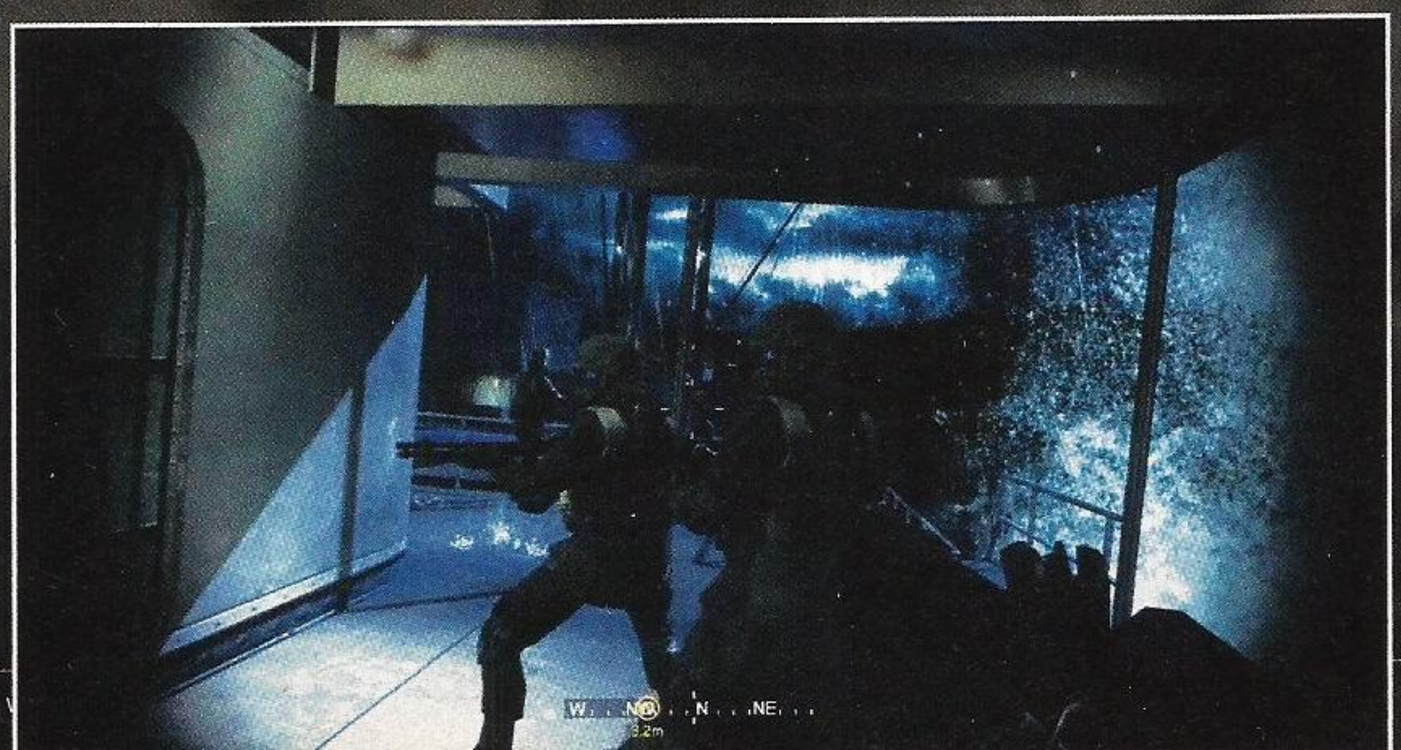
Na imprezie zorganizowanej z okazji premiery gry spotkałem Granta Colliera, głównego producenta. Tryskał optymizmem i powiedział mi, że nie potrafi wskazać najlepszego elementu Modern Warfare, bo każdy jest na maksa dopracowany. Trochę ściemnił, bo kilku nieprzyjemnych błędów gra się nie ustrzegła, ale po jej ukończeniu rozumiem dlaczego był taki pewny siebie. Call of Duty 4 po prostu rządzi.

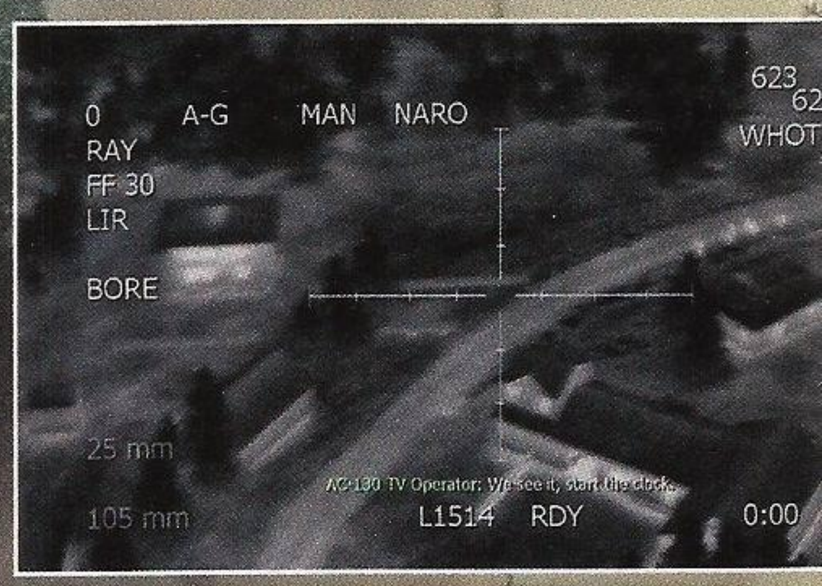
→| NA WOJENKĘ, BYLE NIE DRUGĄ

Do tej pory akcja każdej kolejnej części toczyła się w czasie drugiej wojny światowej. Porzucenie tej formuły wydawało się idiotycznym pomysłem. Collier: „Mówili, że nam odbiło, a teraz przychodzą z gratulacjami i dodają, że przenosiny do teraźniejszości były strzałem w dziesiątkę". Przede wszystkim udało się uwolnić ze sztywnych ram, z wymogów dotyczących broni, mundurów, fabuły, miejsca akcji. Konflikt Modern Warfare jest fikcyjny, ale całkiem prawdopodobny. Gdy na Bliskim Wschodzie wybuchają zamieszki nikt nie podejrzewa, że pewien wpływowy Rosjanin chce w ten sposób odwrócić uwagę Amerykanów od swojej osoby i kilku głowic nuklearnych wycelowanych w Stany Zjednoczone. Historia sama w sobie może nie jest specjalnie wybitna, ale przede wszystkim trzyma się kupy, a poza tym jest doskonale przedstawiona. Teoretycznie bohaterów jest dwóch, Amerykanin walczący na Bliskim Wschodzie i żołnierz brytyjski zwiedzający południowo zachodnie rejony Ukrainy i Rosji. Czasem jednak przez moment akcja ukazana jest z perspektywy kogoś innego i niech nikogo nie zdziwi, że na kilka minut wcieli się w człowieka, którego lada moment na oczach całego świata zastrzeli jeden z bandytów poszukiwanych przez bohaterów. Zresztą nie tylko w jego skórze kończy się żywot, ale nie zdradzę szczegółów fabuły. Najważniejsze, że dzięki uwolnieniu się z ram drugiej wojny światowej autorzy mogli sobie pozwolić na umiejscowienie akcji wszędzie tam, gdzie fan wojennych fpsów życzyłby sobie trafić.

→| CORIOLIS EFFECT

Zabawę zaczyna się abordażem stateku w czasie sztormu, aby za chwilę przenieść się w górzysty teren, gdzieś w Rosji, a stamtąd do rozgrzanego miasta na Bliskim Wschodzie. Na monotonię narzekać nie można, tym bardziej, że misje polegające na przebiciu się przez zastępy uzbrojonych przeciwników, przetykane są tak niesamowitymi zadaniami, że nie ma sił, by powstrzymać opad szczęki. Mistrzostwem świata jest prowadzenie ostrzału z pokładu helikoptera. Nie takie standardowe, jak choćby w GRAWie. Otóż obraz jest czarno-biały – ten filtr znany jest z telewizji, być może widzieliście, jak namierza się i likwiduje cel naziemny rakietami. Zbyt wielu szczegółów nie widać, ale można z dużej wysokości wypatrzyć wroga. Zabawa polega na likwidacji kolejnych celów, a więc oczyszczaniu drogi dla sojuszników znajdujących się poniżej. Kapitalne jest to, że można zrobić zooma i widać wyraźnie, jakie ruchy wykonują postacie.





GNIEW BOGA Śmierć nadejdzie z niebios. Zapewne widzicie małe jasne punkciki z prawej. To żołnierze i trzeba im oczyścić drogę. Jest opcja przełączenia się na inny filtr i wtedy teren pokazany jest na biało, a pojazdy i ludzie na czarno. Jak kto woli, mundurów i tak nie widać, wiec uwaga, by nie trafić swoich. Ta misja to kapitalny przerywnik, odpoczynek od jakże nudnego i niefajnego strzelania.

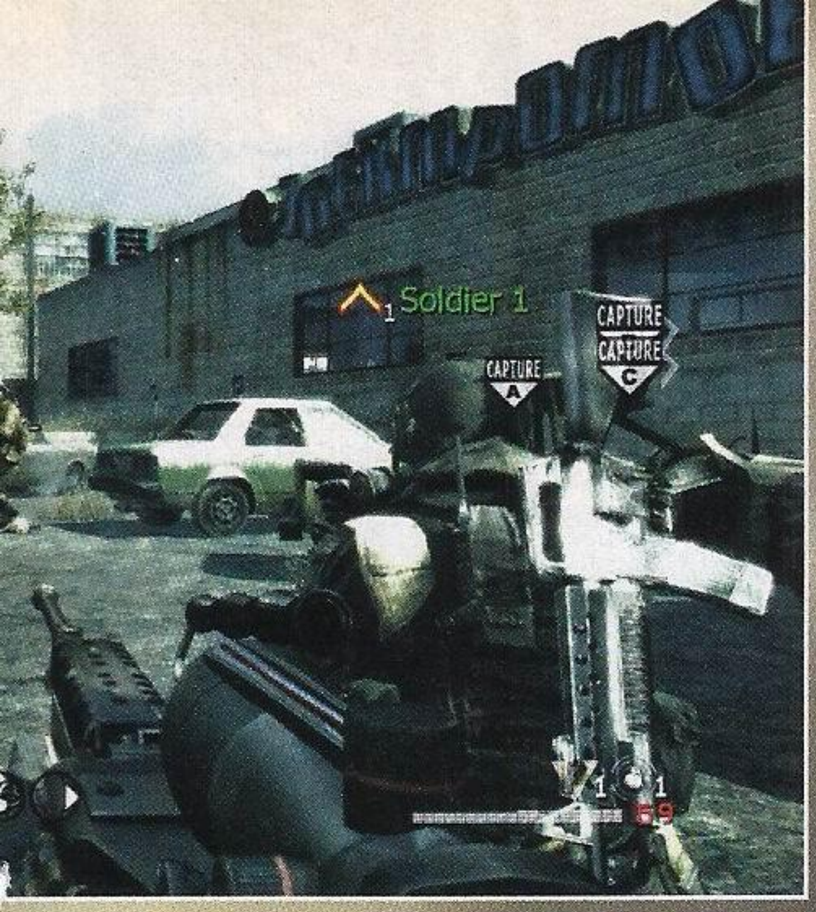
Jeszcze większe wrażenie zrobiła na mnie misja w ukraińskim mieście duchów, czyli Prypiat (więcej informacji w ramce). Jako snajper podąża się śladami dowódcy, przemykając tuż pod nosem przeciwników. Jest to możliwe wyłącznie dzięki doskonałemu kamuflażowi – mundury żołnierzy pokryte są liśćmi i trawą, więc nie sposób dostrzec takiego koleżki, kiedy leży w zaroślach. Zadanie polega na zastrzeleniu (dokładniej mówiąc – trafieniu) głównego złego, problem w tym, że znajduje się on tak daleko, że przy naciskaniu na spust należy wziąć pod uwagę siłę wiatru i krzywiznę Ziemi, bo inaczej kula sporym łukiem minie cel. Nie wiecie, co to efekt Coriolisa? To się dowiecie.

→| I JA TAM BYŁEM

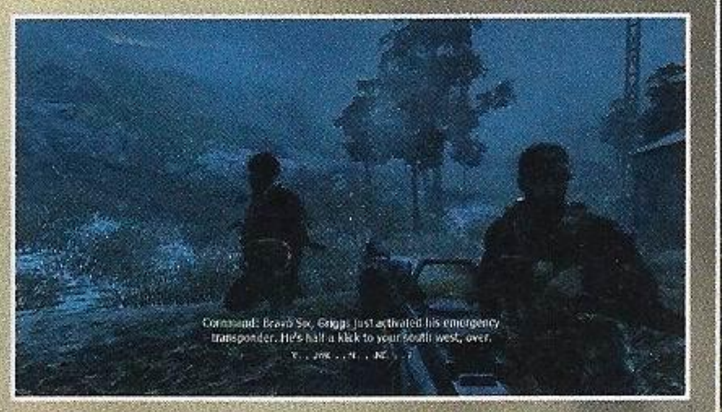
Na kolejne misje czeka się w napięciu nie tylko dlatego, by zobaczyć, co tym razem wymyślili autorzy. Każda jest na maksa klimatyczna i sprawia, że po uszy wsiąka się w świat gry. Dla podkreślenia tragedii Prypiat zamiast melodii wstawiono dziecięce głosy, dobiegające jakby z głębin pamięci, nietrwałe, zbyt krótkie by wyłowić jakiekolwiek słowo. Użyto również oszczędnej palety barw, ale czemu, tego już nie powiem, żeby nie spoilować fabuły.

Collier powiedział krótko: „Zastosowaliśmy wszelkie możliwe sztuczki, bo chcemy żebyś

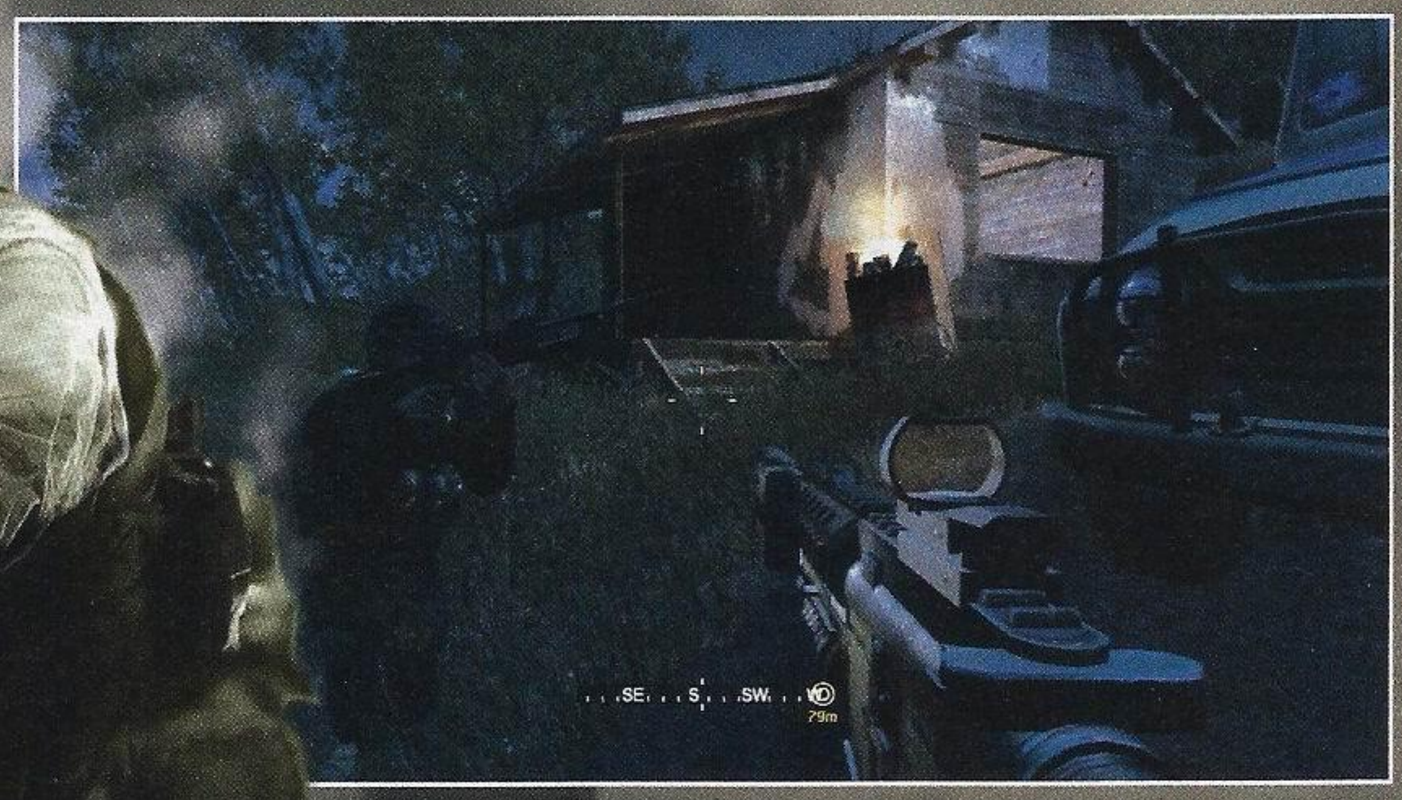
SHOTGUN W KIESZENI Jak nie polubić swojej ekipy, gdy podczas misji na statku jeden z nich zdejmuje trzymanego na plecach shotguna i mówi, że uwielbia go nosić na wypadek walki w ciasnych korytarzach. Wiemy co czujesz, chłopaku!



TERAZ POLSKA? Pecetowcy doczekali się polskiej wersji językowej. Gracze konsolowi muszą zadowolić się angielskim, a jedyny swojski akcent to krzyczący po rosyjsku przeciwnicy. Sony zabiera się ostro za temat lokalizacji, mamy nadzieję, że LEM pójdzie w ich ślady.



PRAWO DYNAMIKI Wstawki przed rozpoczęciem misji to klasa sama w sobie. Ładne, dynamiczne, efektowne.



MUSZKA W OKU Collier twierdzi, że sam ruch podnoszenia broni, by wycelować, w żadnej innej grze nie jest tak realistyczny, jak w CoDzie. No proszę, developer i bajarz w jednej osobie.

włączył grę i po prostu przepadł".

Spacer wąskimi uliczkami miasta opanowanego przez uzbrojonych fanatycznych bojowników o „wolność i sprawiedliwość" to konkretne przeżycie. Trzeba trzymać się nisko, pilnować dachów, sprawdzać, czy aby wróg nie zachodzi z flanki. W tym czasie nad głowami latają helikoptery, bardzo nisko przelatują rozpędzone myśliwce. Jeśli dodać do tego huk wystrzałów, serie z karabinów dosłownie masakrujące bębenki, wybuchy granatów i znajdujących się za blisko pojazdów, to robi się z tego prawdziwie piekielna wycieczka. Jakby było mało, żołnierze cały czas się drą. Przeciwnicy coś brzęczą po swojemu, sojusznicy wymieniają się wskazówkami, nie powstrzymują się też przed wyrzuceniem z siebie kilku mocniejszych słów. Uszy na szczęście nie więdną.

Również w spokojniejszych misjach komunikacja między członkami zespołu jest imponująca – nieustanna wymiana informacji, krótkie raporty z pola boju, to wszystko brzmi przefachowo.

NAWET OSOBY Z CAŁKIEM NIEZŁYM SKILLEM I MANUALEM NIE BĘDĄ MIAŁY LEKKIEJ PRZEPRAWY PRZEZ GRĘ. POZIOM TRUDNOŚCI SZTUCZNIE ZAWYŻAJĄ RESPAWNUJĄCY SIĘ PRZECIWNICY

→I SŁYSZĘ CIĘ, ODBIÓR

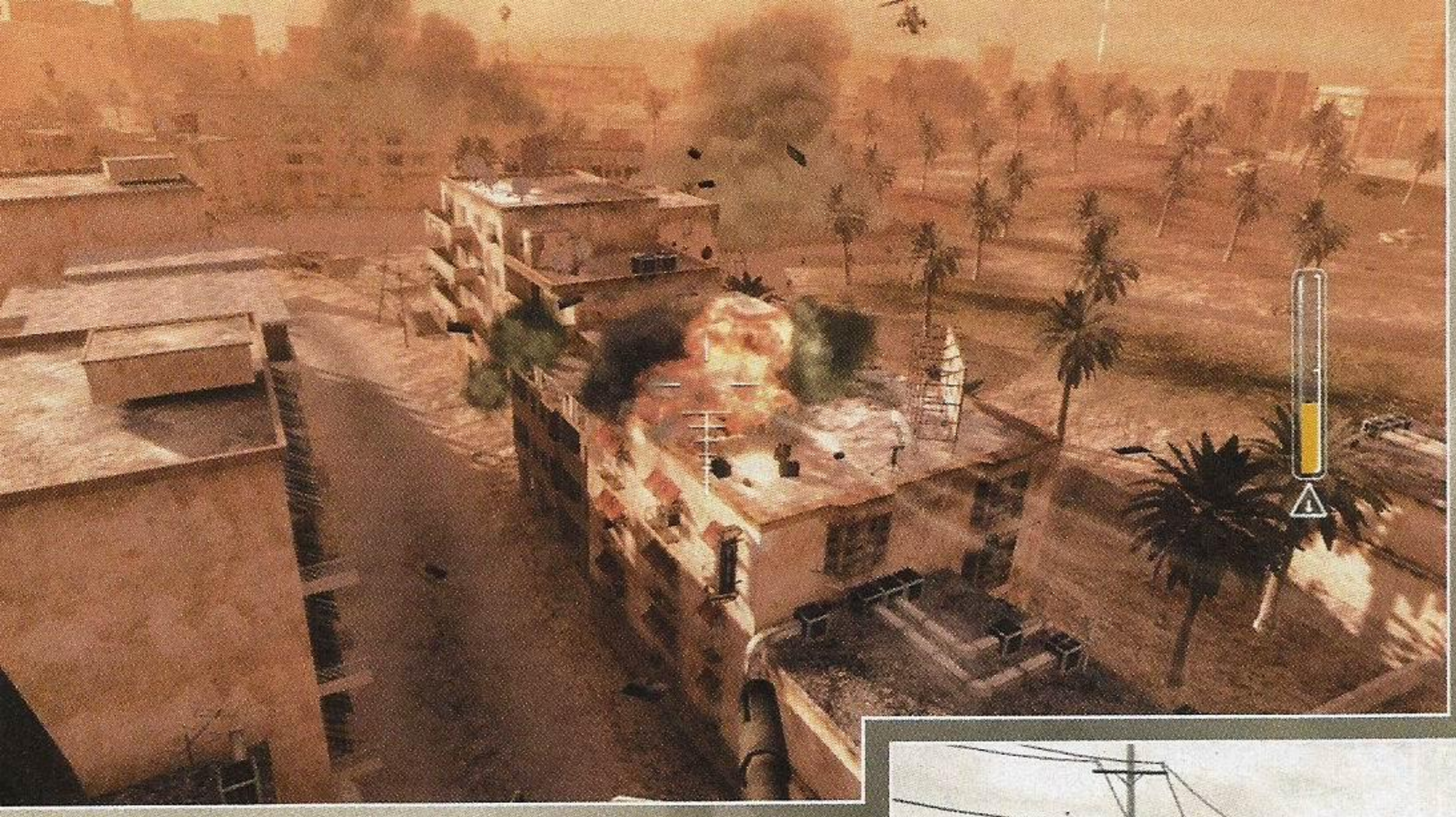
Od strony głosów i dźwięków jest doskonale, muzyka nie odstaje nawet na krok. Pod przewodnim motywem podpisał się niejaki Harry Gregson-Williams. Twórca ścieżki dźwiękowej do Metal Gear Solid i takich filmów, jak *Shrek*, *Opowieści z Narnii*, *Człowiek w Ogniu*, czy *Zawód: Szpieg* pełnił również funkcję producenta, więc o muzykę nie ma się co martwić. Doskonałe, ale nie wychodzące na pierwszy plan kompozycje doskonale zgrywają się z klimatem. Przyjemność sprawia samo słuchanie jak gra ktoś inny – wśród harmidru, krzyków żołnierzy, odgłosów strzałów, da się wyłowić melodie podkreślające jeszcze mocniej dramat wojennych zmagań. Można poczuć się jakby oglądało się najbardziej poruszające sceny z filmów o tej tematyce. Co ciekawe, autorzy zdecydowali się w czasie krótkich loadingów przed respawnem zacytować kilka ważnych, znanych postaci od Winstona Churchila po Colina Powella. Teksty te, choć momentami zbyt długie, by szybko je przeczytać, przypominają, że prawdziwa wojna to nie zabawa.

W parze z doskonałą oprawą audio idzie fenomenalna grafika. Warto to podkreślić, gracze mają szczęście żyć w czasach, kiedy gry wyglądają przepięknie i godzinami można się nimi zachwycać. Grafika nie jest najważniejsza? Po zobaczeniu w akcji Call of Duty 4 ciężko nie skrzywić się patrząc na inne tytuły. Już nie chcę oglądać brzydkich gier.

→I PIĘKNIE JAK NA WOJNIE

Weźmy na przykład misję, w której przez moment biega się wewnątrz podziemnego bunkra. Przypomina się F.E.A.R. Files – czerwone światło alarmowe rozlewa się po ścianach, co chwila napotyka się na ciała poległych leżące w kałużach krwi. Zarówno tekstury podłogi i ścian, jak i doskonałe cienie wykonane są znacznie lepiej niż w analogicznych miejscówkach w „Strachu", a całość prezentuje się bardziej przerażająco.

Modern Warfare wygląda fenomenalnie, jeszcze nie jest to fotorealizm, ale wystarczy odejść trochę od telewizora, a ogląda się jak dobry film. Ostre tekstury (z rzadka zdarzają się rozmazane), mnóstwo detali i efektów specjalnych, jak HDR, czy depth of field (skupienie ostrości na jednym punkcie, reszta obrazu jest delikatnie rozmyta), to wszystko doskonale się ze sobą komponuje. Miażdżąca jest animacja żołnierzy, sposób w jaki się zachowują wchodząc do pomieszczeń, sprawdzając każdy kąt. Rozbawił mnie, ale szalenie się spodobał sposób, w jaki biegał dowódca w czasie akcji na Ukrainie. Oblepiony liśćmi, przygarbiony koleżka ciężko stawiał kolejne kroki. Wyglądał jak rozpędzony taran.



ŚCIEMA JAK NIC Screeny kłamią, gra jest jeszcze ładniejsza. Już nie tylko Gears of War warto pokazywać znajomym. Wiecie co, odłóżcie GoW na półkę i już w ogóle do niego nie wracajcie. HD Era jest tu i ma się doskonale.

Ani słowa, ani screeny nie są w stanie oddać piękna gry. Zakładając noktowizor trzeba przygotować się na szok, gdy nagle zobaczy się kilkanaście laserowych wiązek z celowników, patrząc na spadający na ziemię helikopter nie mona powstrzymać zachwytu, widząc zasnuwający okolicę dym. Oczywiście nie ma nic za darmo, twórcy musieli pójść na pewne ustępstwa. Interakcja z otoczeniem jest mocno ograniczona, często nie da się nawet zniszczyć szyby, czy przesunąć stojącej przed bohaterem skrzynki choćby o metr. Niestety. Ale da się z tym żyć.

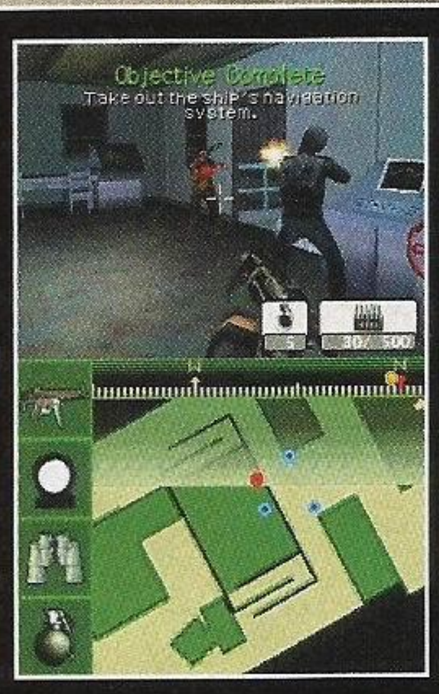
→| STRZAŁ PRZEZ PŁOT

Da się również żyć ze skryptami. Złośliwi jeszcze przed premierą twierdzili, że CoD4 to jeden wielki skrypt i w pewnym sensie mają rację. Przeciwnicy zawsze nabiegają z tego samego kierunku, po wykonaniu pewnych czynności pojawi się ich kolejna fala. To jasne, w końcu autorzy chcą pokazać pewną historię, a mając na uwadze fakt, że większość ludzi kończy gry tylko raz (jeśli w ogóle) niezbyt rozsądne byłoby rezygnowanie ze skryptowanych akcji. Tą samą drogą pojdzie Killzone. Okaże się, czy gra Guerrillasów ustrzeże się największej wady Modern Warfare. Otóż w pewnym punktach walki mogą trwać godzinami tylko dlatego, że przeciwnicy zwyczajnie się odradzają. Chodzi o to, by bohater przebił się przez ich linię obrony, dotarł do określonego punktu, a przestaną się pojawiać. Jest to wyjątkowo irytujące, zwłaszcza na wyższych poziomach trudności, gdzie żołnierze wroga wykazują się nadludzką celnością, nie wahają się zrobić użytku z granatów rzucając ich kilka jednocześnie, a także złośliwie korzystają z opcji strzelania przez cienkie ściany. Drewno, ścianki wewnątrz samolotu, gipsowe płyty w domach nie stanowią żadnej ochrony przed kulami. Masz problem z trafieniem korzystającego z osłon wroga? Zamiast męczyć się z granatem poślij serię na oślep, a któraś z kul na pewno przebije osłonę i go trafi. Tyle, że działa to również w drugą stronę.

→| PACZKĄ NA PACZKĘ

Jeśli bohaterowi zdarzy się zejść, nie ma powodów do paniki, checkpointy rozstawione są gęsto i nie trzeba powtarzać połowy misji. Co by jednak nie mówić, nawet osoby z całkiem niezłym skillem i manualem nie będą miały lekkiej przeprawy przez grę. Poziom trudności sztucznie zawyżają respawnujący się przeciwnicy i ich niesamowita celność. Szczęście w nieszczęściu, współtowarzysze potrafią o siebie zadbać i świetnie walczą. Co prawda nie można na nich zrzucić obowiązku przechodzenia najtrudniejszych fragmentów gry, ale i tak ich pomoc jest nieoceniona. Co trzeba podkreślić, nie wydaje się im ani jednej komendy. Bohater jest na tyle ograniczony, że nawet drzwi nie potrafi otworzyć, a co

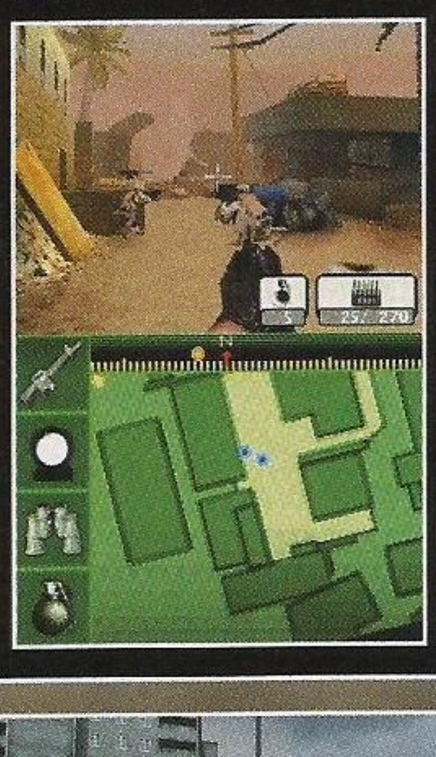
COD4 na Nintendo DS



DS także dostał swoją wersję CoD4. Akcja ukazana jest na górnym ekranie, na dolnym widać mapę. Stylus służy do rozglądania się i celowania, za ruch i strzał odpowiadają przyciski. Znane z wersji na duże konsole przyłożenie broni do oka wykonuje się dwukrotnie stukając w ekran. Ten element nie jest dopracowany, raz w ogóle nie działa, innym razem włącza się przypadkowo, bo konsolka źle interpretuje zamiary gracza.

Przenośny CoD to całkiem niezła kopia wersji na konsole stacjonarne. Podobne misje, intensywna akcja i ocean przeciwników do ubicia. Są czołgi, helikoptery, czasem strzela się z cekaemu zamontowanego na wojskowym Humvee. Innym razem trzeba podłożyć lub rozbroić bombę – odpala się mini-gra polegająca na wodzeniu stylusem po wskazanych przewodach.

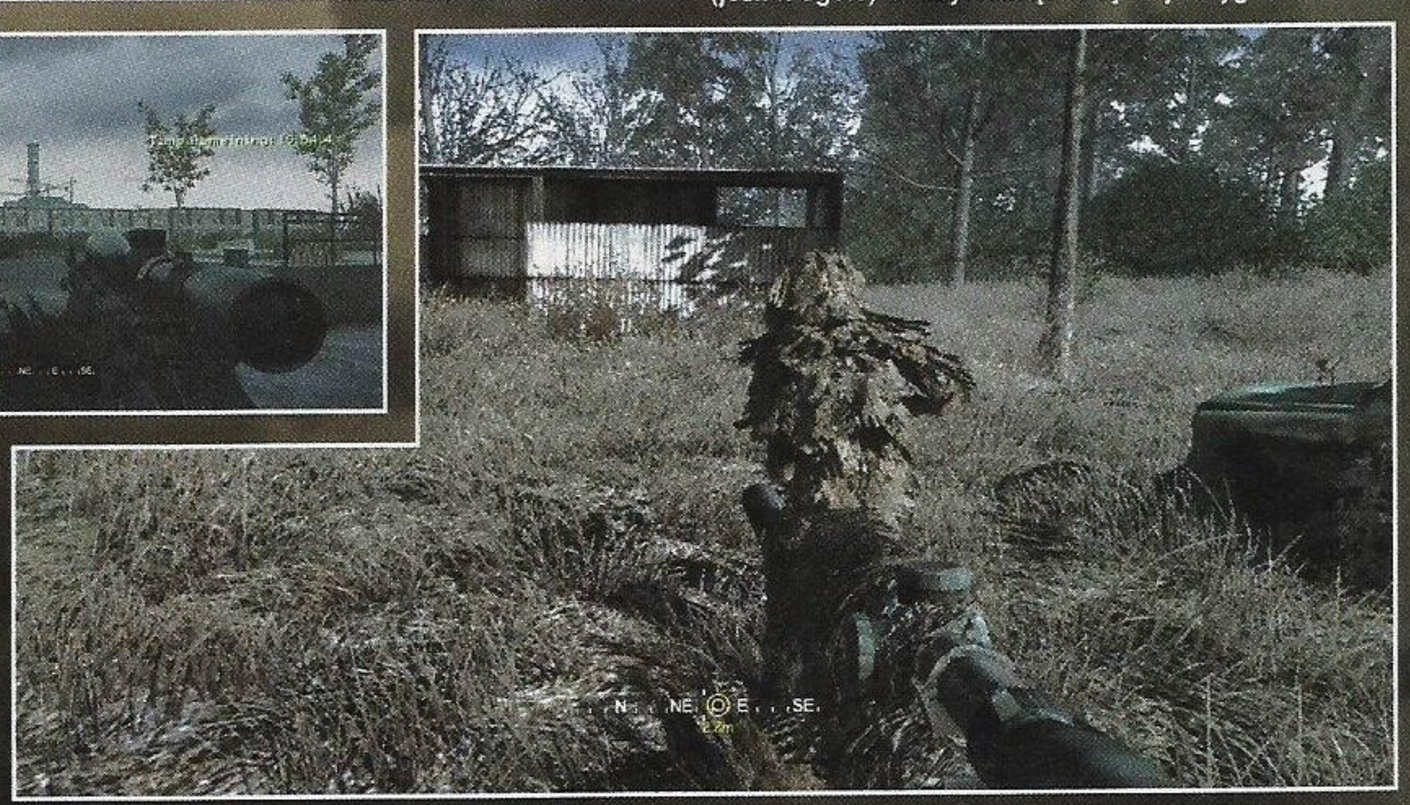
Nudno nie będzie, ale szkoda, że SI wrogów jest niedopracowana. Wybiegają zawsze z tych samych miejsc, zatrzymują się i strzelają, a gdy skieruje się ogień w ich stronę, nie chowają się. Nie potrafią nawet podnieść i odrzucić granatu, co już dziesięć lat temu umieli Niemcy w Medal of Honor! Bezmyślność nadrabiają wytrzymałością – potrafią przyjąć wiadro nabojów na klatę i dalej prowadzą ostrzał. Grafika jest niezła, modele postaci i otoczenie wykonano poprawnie, a za wyjątkiem momentów ostrej wymiany ognia utrzymuje stałe trzydzieści klatek animacji. Sporo jest interaktywnych obiektów, beczki i skrzynki niszczą się, gdy pociągnąć je serią z karabinu. Sztuczki graficzne imitują takie efekty, jak wybuchy czy uderzenia błyskawicy. Wszystkie dźwięki brzmią tak dobrze, jak tylko się da na handheldzie Ninty. Całości dopełnia świetna muzyka.



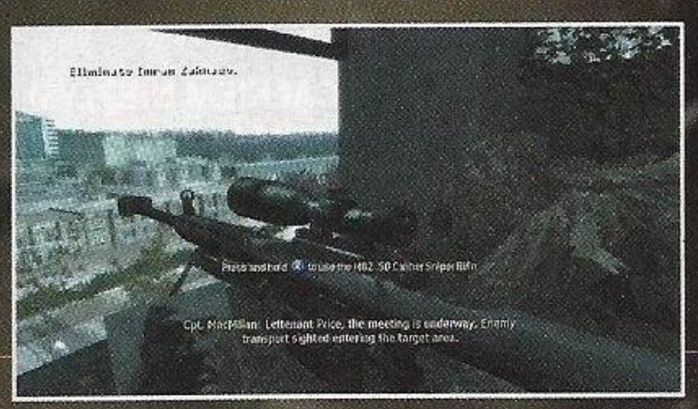
Obowiązkowo znalazł się tryb multiplayer dla czterech graczy. Są defmecze, jest ganianie za flagą. Wszystko byłoby pięknie, gdyby nie brak opcji zabawy w sieci.

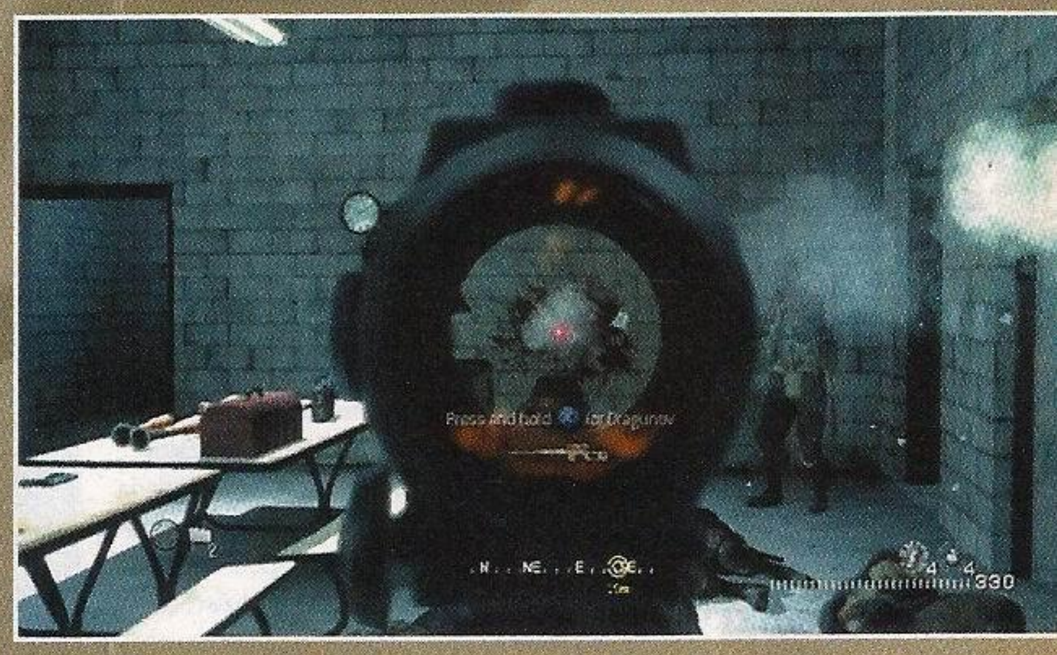
CoD 4 nie jest przełomem w strzelankach na DSa, ale jest solidnie wykonany i moim zdaniem lepszy niż Brothers In Arms DS. [dante] ■■

OCENA 7.5/10

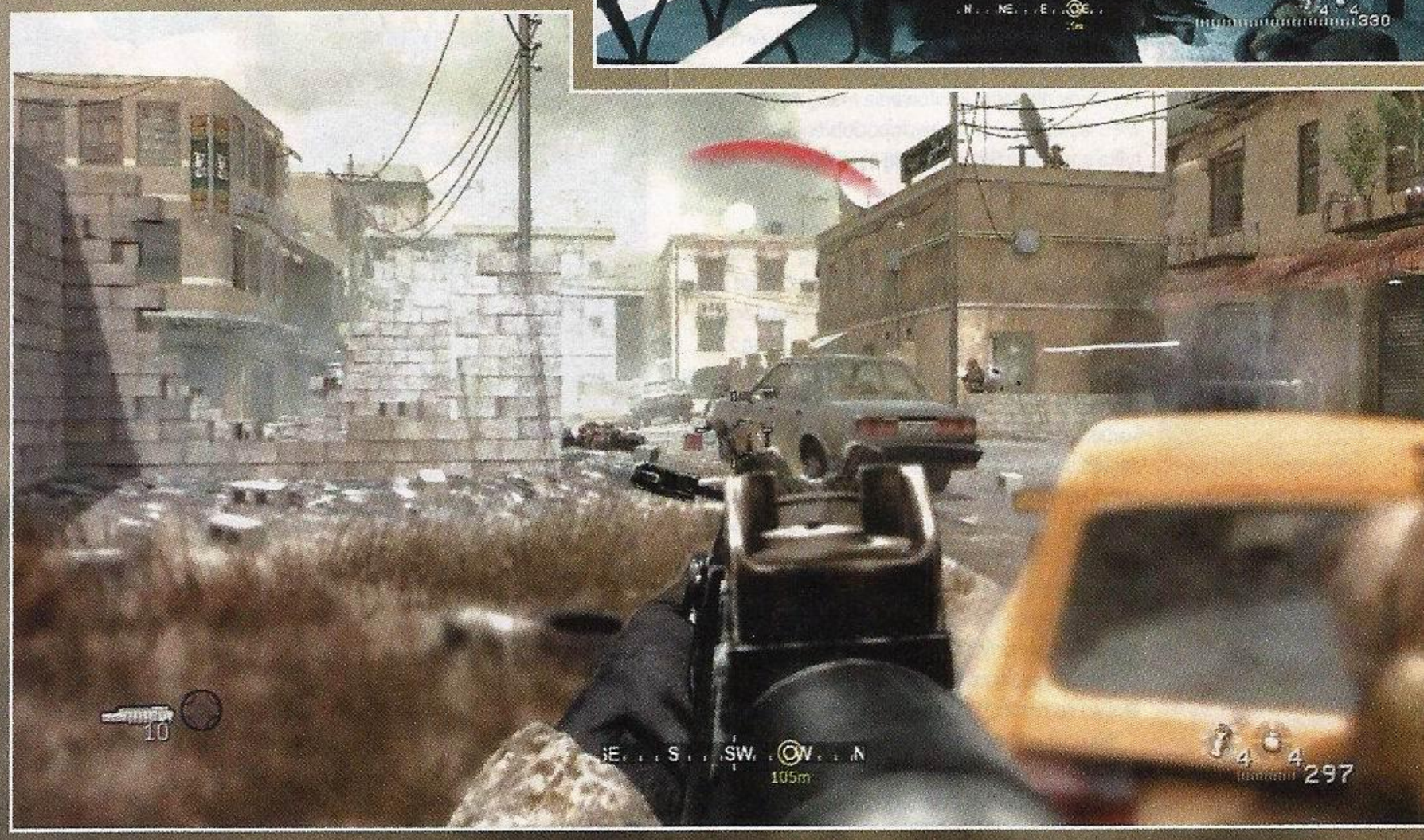


(ZA)PAMIĘTAMY Ta misja przejdzie do historii. Wstrząsająca atmosfera. Świetny pomysł na przemykanie obok wroga i krycie w trawie. Zachowanie dowódcy, to skrypt gigant, ale za takie akcje chcemy płacić grubą kasę. Kapitalna zabawa w snajpera i dramatyczna ucieczka. Mistrzostwo!





W KORPUS NIE WALĄ Wiecie czemu poziom trudności easy (występujący pod nazwą Recruit) jest bardzo łatwy nawet dla kogoś, kto nie grał za dużo w fpsy? Bo przeciwnicy mogą trafić bohatera tylko i wyłącznie w ręce lub nogi. Tułów i głowa są nietykalne, kule w magiczny sposób skręcają. To jedna z niewielu ciekawostek, jakimi Collier był skłonny się podzielić.



KOJIMA WIDZI? Tak się robi gry o walkach na Bliskim Wschodzie i nie tylko. Snake ma podróżować? Super, zobaczymy czy w temacie zróżnicowania miejscówek Kojima Productions przebije Infinity Ward.

dopiero rozkazywać innym żołnierzom. Gracz jest częścią zgranej drużyny i dzięki wsparciu ogniowemu oraz inteligentnej postawie towarzyszy szybko wczuwa się w rolę, zżywając się z wirtualnymi twardzielami.

Oczywiście cały ten handicap służy sztucznemu wydłużaniu rozgrywki. Gdy usłyszałem, że grę można skończyć w pięć godzin, zapytałem o komentarz Colliera. „Jak jesteś dobrym graczem i wybierzesz easy, to tak szybko skończysz zabawę. Na veterana musisz poświęcić cztery razy więcej czasu". Niby wszystko okej, ale chodzi o to, że wcale nie ma zbyt dużo misji, nie są one długie, a gdyby nie przymusowe przystanki i przebijanie się przez niekończące się zastępy wrogów, zabawa faktycznie kończyłaby się za szybko. Niezłemu graczowi złamanie CoDa rzeczywiście zajmie koło sześciu, siedmiu godzin. Nowicjusze zawalczą dłużej.

→| SIECIOWA WOJNA ŚWIATOWA

Dla wielu będzie to jednak tytuł, z którym spędzą kilkaset godzin w sieci i oni nie mają powodów, by przejmować się krótkim singlem. Jak zdradził Collier, nad multiplayerem pracowała grupa ludzi dedykowana tylko temu projektowi. W spokoju, bez oglądania się na zmiany w trybie fabularnym dopieszczali te szesnaście wspaniale zaprojektowanych i zróżnicowanych map. Podobnie jak w singlu walki mogą toczyć się w wąskich uliczkach, ale jest też otwarty teren z punktami specjalnie przygotowanymi dla snajperów. Ktoś chce kampić? Proszę bardzo. Ktoś inny woli bliski kontakt? Nie ma problemu, każdy gra jak lubi.

Zabawę zaczyna się na najniższym poziomie doświadczenia, które rośnie wprost proporcjonalnie do liczby zabitych oraz wykonanych zadań bonusowych (na przykład zaliczenia konkretnej liczby headshotów określoną bronią). Te drugie można traktować jak achievementy, których w multiplayerze w CoD4 na X360 się nie zdobywa.

Na wyższych poziomach doświadczenia można używać broni lepszych, niż standardowy shotgun, czy uzi, a także zyskuje się dostęp do dodatkowych akcesoriów. Któżby nie chciał wymienić starego celownika na laserowy? Każdą broń można po swojemu pomalować, a także wyposażyć ją w bonusa. Jednorazowo na misję zabiera się trzy, więc później trzeba wybierać na przykład między niewidzialnością na radarze wroga a dodatkowym magazynkiem. Kombinacji jest mnóstwo, ale naturalnie bardziej syte bonusy są dostępne dopiero po osiągnięciu określonego poziomu doświadczenia. Do gry wchodzi się bez obaw, że zostanie się skasowanym przez wyjadaczy. Nawet z małym doświadczeniem da się walczyć jak równy z równym, wszystko zależy od zdolności manualnych, a nie tylko od wyposażenia. Poza tym nikt nie musi od razu rzucać się na głęboką wodę i mierzyć z najlepszymi, więc powinno obejść się bez płaczu.

Bawić się można w trzynastu trybach gry, więc ciężko narzekać na mały wybór i nudę. Walki drużynowe, czy wspólne realizowanie wyznaczonego celu, to dopiero początek przyjemności przygotowanych dla osiemnastu graczy śmigających na jednej mapie jednocześnie.

→| SAM KUPIŁBYM TRZY

Gra się wybornie! Call of Duty nigdy nie sprawiał problemów w obsłudze i nie inaczej jest teraz. Kto chce, sam dostroi czułość gałek. Zabrakło jednak opcji samodzielnego obłożenia funkcji przycisków. Nie każdy chce mieć granat tam, gdzie w Halo 3 ma przeładowanie. Brakuje mi chyba tylko opcji zaliczania kampanii w kooperacji w sieci, ale nie można mieć wszystkiego. Być może w piątej części doczekam się takiego trybu. Bo to, że powstanie jest w stu procentach pewne.

Collier nie powiedział tego wprost, ale wyraźnie poczułem jego niechęć do tematu drugiej wojny światowej. Infinity Ward porzucili te realia, a teksty o „zawsze otwartych drzwiach", to zielone światło dla osobnych projektów, firm, które tworzyły takie spin-offy, jak choćby Finest Hour, czy Big Red One. Bo musicie wiedzieć, że choć Modern Warfare to już ósmy tytuł spod znaku Call of Duty, to dopiero trzeci właściwego teamu Infinity Ward, prawdziwych autorów serii. Ci goście pokazali, jak dobre gry potrafią robić i nawet pomimo błędów związanych ze skryptami i długością zabawy, ustawiają poprzeczkę bardzo wysoko. Zaskakują dynamicznym sposobem prowadzenia fabuły, fantastycznymi pomysłami na kolejne misje, wybornie dobranym terenem działań. Odciągnęli też od grania w Halo 3 w sieci wielu maniakalnych fanów Master Chiefa, co również jest nie lada sukcesem. Jeśli więc nie boicie się wymienionych w tekście wad, warto zainwestować w ten tytuł. To prześwietny wojenny shooter z trzymającą się kupy fabułą, przepiękną grafiką i doskonałą stroną audio. Bardzo szybko przestaniecie tęsknić za wydaną gotówką, Call of Duty: Modern Warfare warte jest bowiem każdej złotówki. ■■

MODERN WARFARE WYGLĄDA FENOMENALNIE, JESZCZE NIE JEST TO FOTOREALIZM, ALE WYSTARCZY ODEJŚĆ TROCHĘ OD TELEWIZORA, A OGLĄDA SIĘ JAK DOBRY FILM

OCENA **9.5/10**

+ WYPALA GAŁKI OCZNE, KASUJE BĘBENKI. KLIMAT, MISJE, WSZYSTKO!
■ ZA MAŁO MISJI, HANDICAP, SZTUCZNE WYDŁUŻANIE ROZGRYWKI
MISTRZOSTWO ŚWIATA TO MAŁO POWIEDZIANE

W MIEŚCIE DUCHÓW

Prypiat to miasto na Ukrainie, w którym mieszkali pracownicy znajdującej się w pobliżu elektrownii atomowej w Czarnobylu. Ludność ewakuowano ponad dwadzieścia lat temu i od tej pory panuje tam martwa cisza. Kiedyś był pomysł żeby organizować w to miejsce wycieczki, ale pierwsza grupa turystów miała dość pobytu tam po piętnastu minutach. To jak wizyta w Silent Hill, nikogo wokół nie ma, ale w oknach wisi pranie, da się znaleźć nieodebraną korespondencję w skrzynkach na listy, półki sklepowe też puste nie są. Przerażająco wygląda nieruchomy od lat diabelski młyn, przeniesiony tak jak kilka innych ważnych punktów miasta do gry. Polecamy wirtualną wycieczkę do „Zony" i Prypiat [http://tinyurl.com/kcr49]

DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI 3

NAJLEPSZY PREZENT NA GWIAZDKĘ!

txt: GANON

PS2 | Wii

- Wydawca: Atari
- Producent: Funmation
- Liczba graczy: 1-2
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: Osobiście na Gwiazdkę życzyłbym sobie jakąś gigantyczną, wypasioną plazmę, albo (po taniości) chociaż nową wersję Blade Runnera na Blu-rayu... Natomiast jeśli chodzi o samą grę, oczywistym jest że przeznaczona jest tylko i wyłącznie dla fanów serialu. Skupiono się na postaciach i efektownych walkach, jest multum trybów, które skradną długie godziny. Jeśli ktoś lubi tych cudaków, nie zawiedzie się.

Dla fanów Smoczych Kul, oczywiście. Nikt nie oczekiwał po trzeciej już części Budokai Tenkaichi żadnej rewolucji, nie licząc pewnych kosmetycznych zmian, które zwyczajne wypada w kolejnej odsłonie umieścić. Mimo iż seria bijatyk spod znaku Dragon Ball nie jest traktowana poważnie przez tych fanów mordoklepek, którzy uważają się za hardcore'owych, to warto zwrócić uwagę, że niesie ze sobą potężny ładunek zwyczajnej frajdy płynącej z katowania mangowych ryjków, więc istnieje pewne prawdopodobieństwo, iż nie tylko amatorzy Saiyanów się skuszą na ten tytuł.

→I ERUPCJE POCISKÓW KI

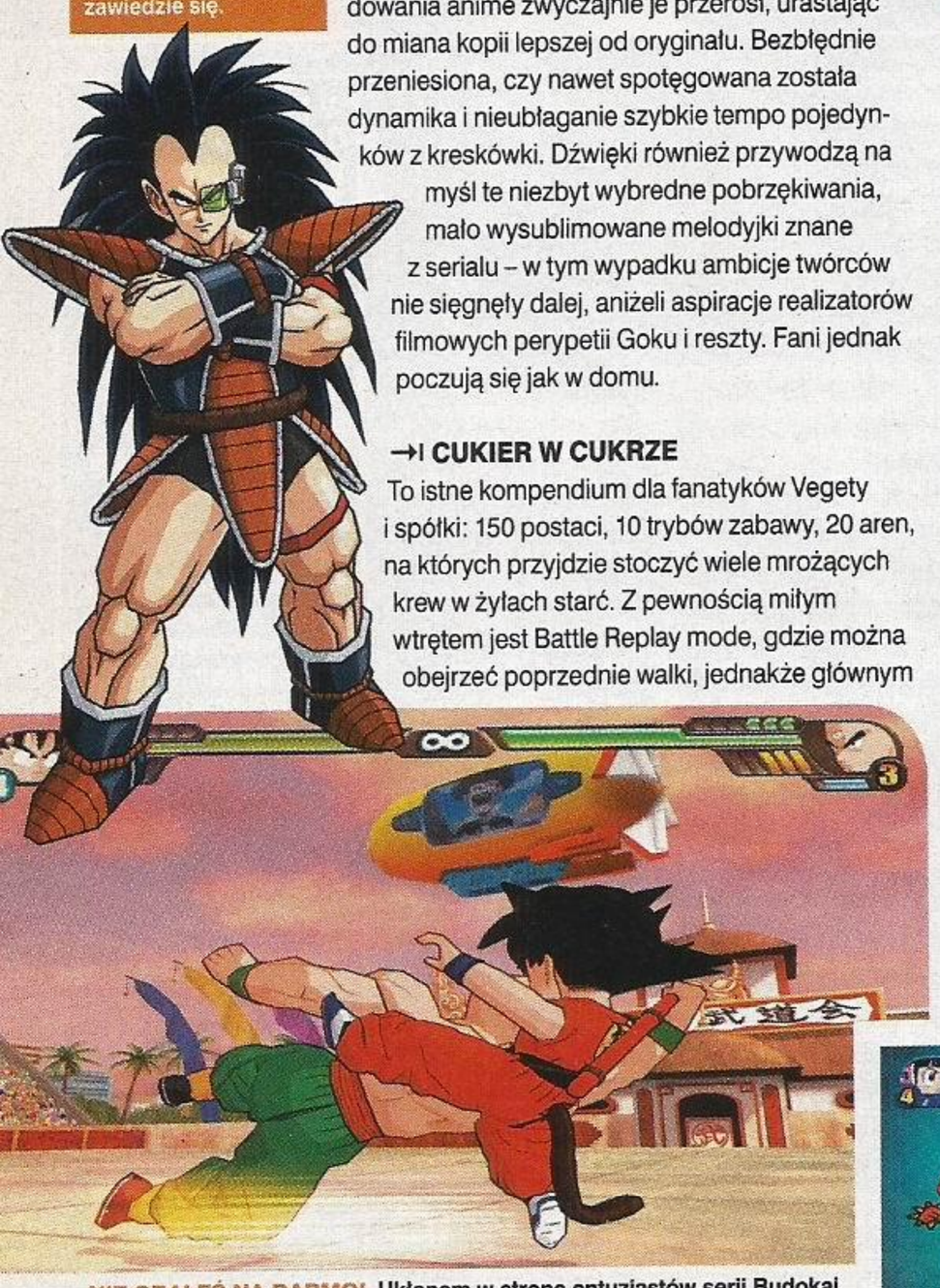
Słowa uznania należą się za oprawę graficzną, jest doprawdy imponująca i winna stanowić wzór dla wszystkich innych produkcji, w których autorzy zdecydowali się na cel-shading. Postacie są znakomicie wykonane, z wielką dbałością o szczegóły i wiernością w oddaniu detali znanych z kartek komiksu i ekranów telewizorów. Saga o Smoczych Jajach słynie z wielkich potyczek, monumentalnych, efektownych walk, z mnóstwem wybuchów, eksplozji i deformacji terenu. Oddano to w sposób fenomenalny – oszałamiające feerie barw wyłaniają się z energetycznych ataków, erupcji pocisków ki, wiązek laserowych. Wielkie, pulsujące kule kumulującej się plazmy, świecące tęczowym kolorytem strzały, błyszczące dyski, aury, jakie otaczają bohaterów i iluminacja opromieniająca ich muskulaturę...

Wszystko to tworzy wrażenie, jakby **Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3** w trakcie próby naśladowania anime zwyczajnie je przerósł, urastając do miana kopii lepszej od oryginału. Bezbłędnie przeniesiona, czy nawet spotęgowana została dynamika i nieubłaganie szybkie tempo pojedynków z kreskówki. Dźwięki również przywodzą na myśl te niezbyt wybredne pobrzękiwania, mało wysublimowane melodyjki znane z serialu – w tym wypadku ambicje twórców nie sięgnęły dalej, aniżeli aspiracje realizatorów filmowych perypetii Goku i reszty. Fani jednak poczują się jak w domu.

→I CUKIER W CUKRZE

To istne kompendium dla fanatyków Vegety i spółki: 150 postaci, 10 trybów zabawy, 20 aren, na których przyjdzie stoczyć wiele mrożących krew w żyłach starć. Z pewnością miłym wtrętem jest Battle Replay mode, gdzie można obejrzeć poprzednie walki, jednakże głównym punktem programu jest Dragon History. Tutaj roztrzygną się decydujące dla sagi batalie. Rozpoczyna się od Sayian Saga – łoji skórę Raditzowi, Nappie, Vegecie i reszcie, podejmuje Freezera, Komórczaka, całą rodzinę androidów, czy jedną z wersji Buu. W dwójce było tak – jeśli brało się udział w pojedynku, w którym postać z góry była skazana na przegraną w imię wierności scenariuszowi, zadaniem gracza było wytrzymać przez określony czas. Teraz te starcia zostały wyeliminowane na rzecz bitew z tym samym oponentem, lecz gracz sterować będziemy kimś o wiele potężniejszym, jak gdyby poza główną linią fabularną – zamiast np. Gohana, będzie to Freezer.

Pozostałe tryby to Duel, który od ostatniego razu się nie zmienił, tak samo zresztą jak Evolution i Ultimate Training. W pierwszym walczy się z wojownikiem kierowanymi przez konsolę lub żywego partnera, w następnym można rozwijać swą postać, w ostatnim zaś poddać się wszelkiego rodzaju treningom. Jest jeszcze Dragon World Tour, w którym bierze się udział w różnej maści turniejach, różniących się zasadami oraz adwersarzem, jakiego trzeba pokonać na samym końcu danego turnieju.



NIE GRAŁEŚ NA DARMO! Ukłonem w stronę entuzjastów serii Budokai Tenkaichi jest możliwość przeniesienia save'a z poprzedniego epizodu do najnowszej odsłony.

WIZUALNA ORGIA Czasami, gdy podczas starcia uczestnicy konfrontacji szybują z niesłychaną prędkością, na otoczenie nakładany jest fachowy blur.

→I SPEKTAKULARNIE TO ZA MAŁO

System walki jest widowiskowy, a jego spektakularnośc wywrze wielkie wrażenie nie tylko na fanach Smoczych Kul, ale także na zwykłych graczach. Latający wojownicy, rozjaśniający niebo swymi aurami, wymieniający się ultraszybkimi ciosami, miażdżący się błyskawicami i kamehamehami (nie mogłem sobie tego odmówić) zachęca do zabawy każdego postronnego obserwatora, który nie reaguje alergicznie na rozczochranego Vegetę i innych wykrętów.

Efektowna oprawa potrafi przyciągnąć, ale gra tylko pozornie jest łatwa i przystępna dla każdego. Jest w niej wystarczająco dużo głębi, by spędzić sporo czasu nad rozkminianiem tajników sprawnej i efektywnej walki. Nagrodą jest ogromna satysfakcja płynąca z wypłacania niesamowitych combosów i wystrzeliwania potężnych kul energii ki. Warto potrenować.

→I ŚWIETNA BAJKA

DBZ: BT3 to wymarzony prezent gwiazdkowy dla fanów mangi i anime spod znaku Smoczych Jajec, którą to grę bezwarunkowo każdy z nich powinien mieć na półce. Trójka jest tym, do czego od samego początku zmierzali producenci serii, a co udało się osiągnąć dopiero teraz. Dla koneserów serialu to mus. ■■

OCENA 7.0/10

DLA MANIAKÓW WSZYSTKO, ABSOLUTNIE WSZYSTKO
NIECO CHAOSU PRZY PIERWSZYCH PODEJŚCIACH

GRATKA DLA FANÓW!

Szatan Serduszko

Postacie zostały po mistrzowsku odwzorowane, a jest ich cała masa; nie wspominając o Goku, jego synach, Trunksie, Vegecie czy Szatanie Serduszko (wszystkich po kilka egzemplarzy – subtelne dystynkcje polegają na różnych ich obliczach w kolejnych seriach), mamy do dyspozycji Brolly'ego, Coolera, Freezera, Komórczaka, Buu w wielu formach czy takich mało znaczących osobników, jak King Cold albo Babdi i Dr. Wheelo.

CALL OF DUTY 4 MODERN WARFARE

W SPRZEDAŻY OD 9 LISTOPADA

WWW.CALLOFDUTY.COM

PC DVD ROM

polska wersja

PLAYSTATION 3

XBOX 360 LIVE

16+ www.pegi.info

NINTENDO DS

LEM LICOMP • EMPIK • MULTIMEDIA

infinity ward

ACTIVISION

WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE LICOMP EMPIK MULTIMEDIA SP. Z O.O. OBORNICKA 11, 02-948 WARSZAWA. * POLSKA WERSJA TYLKO NA PC DVD ROM

© 2007 Activision Publishing, Inc. Activision i Call of Duty są zarejestrowanymi znakami handlowymi a Modern Warfare jest znakiem handlowym Activision Publishing, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Produkt zawiera technologię licencjonowaną od Id Software („Technologia Id"). Technologia Id© 1999-2007 Id Software, Inc. "PlayStation," "PS" , "PlayStation" i "PLAYSTATION" są zarejestrowanymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, i loga Xbox są znakami handlowymi grupy Microsoft. NINTENDO I NINTENDO DS SĄ ZNAKAMI HANDLOWYMI NINTENDO. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie inne nazwy i znaki handlowe są własnością odpowiednich właścicieli.

PIERWSZE WRAŻENIE Niewątpliwie, nie byłoby tyle chaosu na ekranie, gdyby nie taka liczba tłukących się jednocześnie rycerzy. Jest to jedna z niewielu rzeczy, które robią w Bladestorm wrażenie.

BLADESTORM

txt: GANON

XBOX | PS3

- Wydawca: Koei
- Producent: Koei
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA ■■■■■■□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■□□□□
MIĘSO ■■■■■■□□□□
DESIGN ■■■■■■□□□□

GANON: Koei robi chyba gry dla siebie. Z jednej strony super, że na rynku pojawia się coś innego, niż strzelanina, platformówka, albo jeszcze coś z głównego nurtu. Z drugiej – oto wynik ambicji stworzenia czegoś dla wąskiego odbiorcy. Nie zainteresowani tematem umrą z nudów widząc topornie wykonane i ruszające się w ten sam sposób jednostki, nie pochłonie ich system wydawania komend, nie chwyci za serce historia ze średniowiecznej Europy i wojny stuszesnastoletniej. Intro jest mocne, ale to tyle...

DYNASTY WARRIORS W ŚREDNIOWIECZU?

Skoro Dynastyczni Wojownicy radzą sobie a polach bitew, Koei postanowiło wypluć grę w realiach wieków średnich. Nic specjalnie dobrego z tego im, niestety, nie wyszło.

Bladestorm: A Hundred Years' War zaczyna się od wymodelowania najemnika, którego losami gracz będzie kierował. Wybiera się tułów, korpus, główkę, głos i, oczywiście, płeć. Po stworzeniu wymarzonej postaci czas udać się do tawerny będącej bazą wypadową. Można posłuchać o czym gadają żołnierze, czy zwykli ludzie topiący smutki w kuflu, spieniężyć łupy zdobyte w walce, zakupić nowy ekwipunek, zasejwować lub po prostu odzipnąć od zgiełku wojny. A będzie od czego, albowiem przygody mają miejsce w trakcie konfliktu między Francją a Anglią w XIV i XV wieku. Im więcej kontraktów najemnik wypełni (służąc jednej lub drugiej stronie), tym większą sławę zdobędzie, co przekłada się na szerszy wachlarz misji, w których może uczestniczyć. I wyższe wynagrodzenie, oczywiście.

→I FORTUNA SPRZYJA ŚMIAŁYM

Realizacja powierzonego zadania na polu bitwy wymaga gry zespołowej – w pojedynkę najemnik nic nie osiągnie. Dlatego można przejąć kontrolę nad jednym z oddziałów: łuczników, kuszników, pikinierów, jeźdźców, rycerzy. Oddział każdego autoramentu ma trzy charakterystyczne dla siebie typy ataków (potężny, lecz powolnie wykonywany i wolno się regenerujący; o średniej mocy, którego pasek ładuje się w umiarkowanym tempie oraz cios obronny) i jeden zwyczajny. Przejmując dowództwo nad jednym ze zgrupowań, najemnik automatycznie zostaje wyekwipowany w broń specjalną tego regimentu. Nie powiem, frajdę sprawiało mi zebranie dwudziestu żołdaków z długimi kosami i szarża ze wzniesienia zmiatająca oponentów z powierzchni ziemi. Mniejszą, że często w ferworze walki można stracić swojego najemnika z oczu, przez co pozostaje jedynie nawalanie po przyciskach z nadzieją, iż wymachując na oślep, kogoś szczęśliwie się trafi.

Przewodzenie oddziałem ma ten feler, że wszyscy jego członkowie robią jota w jotę to, co najemnik – gdy machnie w którymś kierunku, jego poplecznicy zrobią dokładnie to samo w dokładnie tę samą stronę. Taka synchronizacja nie wypada zazwyczaj zbyt efektywnie, bo chłopaki w większości przypadków młócą bezsensownie powietrze zamiast wrogów. Gdy już jednak wytnie się większość adwersarzy, odpali się Bladestorm, czyli bullet time, co ani innowacyjne, ani efektowne nie jest.

Napomknąć wypada, iż osią kolejnych kampanii jest zdobywanie zamków i fortec. By tego dokonać trzeba zgładzić dowódcę – jednakże ten siedzi bezpiecznie za murami. Aby go wywabić, należy przypuścić szturm większą ilością zakutych w zbroje rzezimieszków. Ale jak, skoro zawiaduje się w porywach dwudziestoma? Otóż trzeba wspomagać innych dowódców partycypujących w potyczce, w podzięce dołączą się do szturmu. Sytuacja ta rodzi oczywiste absurdy – trzeba gonić przez las i dwa mosty, by utłuc kilku oprychów zatrzymujących sprzymierzeńców. Czasem by zatknąć swój sztandar na zamkowej wieży konieczne jest dobycie innych fortyfikacji, co nie zawsze polega na bezmyślnym napieraniu przed siebie, lecz na umiejętnym korzystaniu z możliwości poszczególnych jednostek.

Jednostka, a więc słowo, które w Dynasty Warriors ma dość dużą wagę, tutaj zostało zredukowane do przestrogi. Miało być strategicznie, ale bez możliwości precyzyjnego komenderowania podopiecznymi gracz skazany jest na częste zgony w starciach z przeważającymi siłami wroga. Zadawanie ciosów jest w chory sposób ograniczone, prócz wyprowadzania specjalnych razów, których użyteczność jest podyktowana odstępami czasu między ich wykorzystywaniem, można zdzielić kogoś prostym uderzeniem... Które nie jest zależne od gracza, ten może najwyżej przybrać odpowiednią pozę wduszając RB, a rębacz już sam zacznie ciąć. Walka w takich warunkach przypomina ponury żart i daleko jej do dynamiki Dynasty Warriors.

CHAOS Czasem nie można się zorientować w sytuacji. Nietrudno stracić z oczu towarzyszy broni i paść ofiarą wrogiej bandy zakapiorów.

SZCZYPTA HISTORII W czasie trwania działań wojennych przyjdzie toczyć boje u boku takich historycznych postaci, jak Joanna d'Arc czy Edward Czarny Książe.

→I MŻAWKA MIECZY

Grafika ładna jest tylko w scenkach przerywnikowych, natomiast na polu bitwy nie ma mowy o bogactwie szczegółów, wielu zróżnicowanych budowlach, czy fajnych efektach. Oczywiście arena walki owiana jest mgiełką ukrywającą to, co znajduje się w pewnej odległości. Nie brakuje też błędów – raz, w przypływie animuszu, rzuciłem się na konnych z pięcioma łucznikami, po czym ostałem się sam, a przed niechybną śmiercią mego najemnika uratował pobliski budynek, w który się wtopił. I tak już został.

Oprawa muzyczna jest mocna stroną Bladestorm – podczas starć rozbrzmiewają chóry, gregoriańskie wycia wprost z klasztornej kruchty, symfoniczne aranżacje. Co jak co, ale to chłopakom z Koei wyszło. Dubbing to klęska na całej linii, już lepiej byłoby, gdyby wojownicy wykrzykiwali coś po chińsku, zamiast tak drewniane teksty!

Bladestorm to znośna sieczka, lecz nasuwa się pytanie, czemu nie przeniesiono mechaniki Dynasty Warriors wprost w średniowieczne realia, tylko silono się na tę pokraczną, strategiczno-mordobitną hybrydę? Ten przeciętny eksperyment wygłodniały fan tasiemców od Koei zakupić może, ale tylko w desperacji. ■■

OCENA 6.0/10

+ SIECZKA W REALIACH ŚREDNIOWIECZNEJ EUROPY. I TYLE
- CHAOS, SŁABA GRAFIKA, CHYBIONE AMBICJE STRATEGICZNE

PRZECIĘTNIAK, ALE OD BIEDY MOŻNA SIĘGNĄĆ

Sto lat wojny

Małe co nieco o realiach historycznych, w jakich toczy się gra. Wojna stuletnia, która jest tłem przygód, stanowi najdłuższą w historii kontynentu europejskiego wojnę o sukcesję. Po śmierci Karola IV wygasła dynastia Kapetyngów, a spór o to, kto ma zasiąść na francuskim tronie, stał się zarzewiem wielkiego konfliktu między roszczącym sobie doń prawa królem Anglii Edwardem II a dwoma bratankami Filipa Pięknego. Rozpoczął się on ok. 1327, natomiast zakończył w ok. 1453 roku. W 1429 zaś pojawiła się na dworze Karola (przyszłego Karola VII) Joanna d'Arc, obwieszczając, iż ukazał się jej Archanioł Michał, który nakazał jej przepędzić Anglików z Francji. Dostała wojsko i wyruszyła naprzeciw najeźdźcom, wyzwalając Remis i Orlean. Pojmana przez Anglików w 1431 została spalona na stosie.

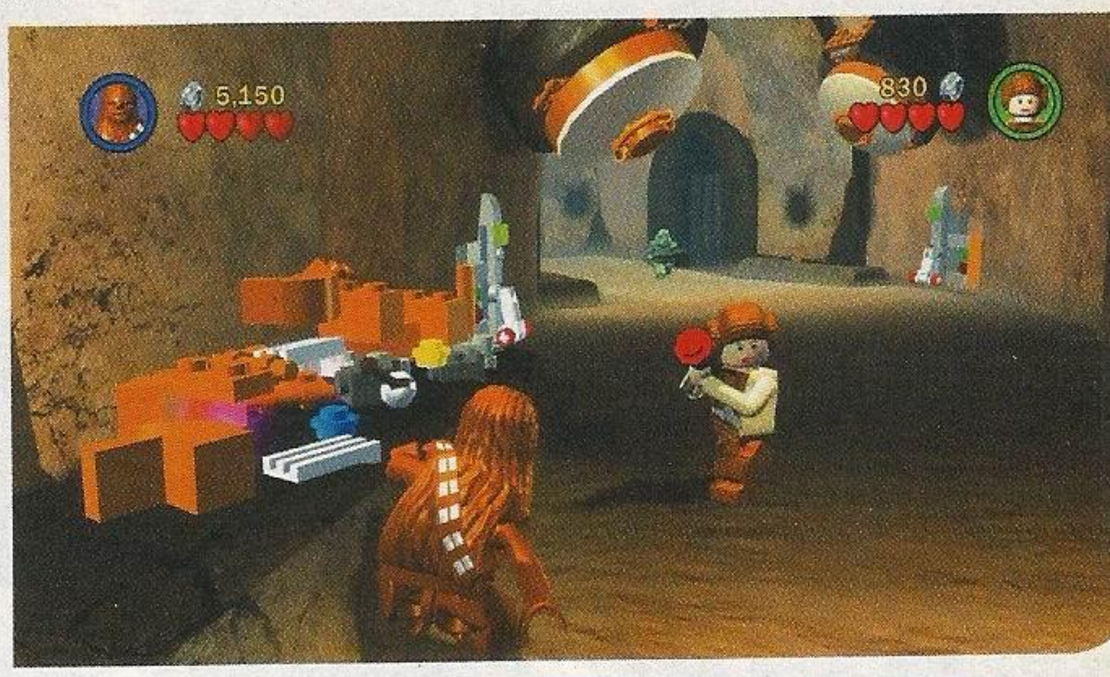
新プラス NEO PLUS

UNCHARTED

DRAKE'S FORTUNE

NEO
PLUS

DEJA VU? Setki razy widziałem już wnętrze pałacu Jabby na Tatooine, ale w LEGO STAR WARS wygląda zdecydowanie najsympatyczniej. A Leia najmniej seksownie...



LEGO STAR WARS: THE COMPLETE SAGA

PIERWSZE KOMPLETNE WYDANIE GWIEZDNYCH WOJEN

txt: MARCELLUS

X360 | PS3 | Wii

- Wydawca: LucasArts
- Producent: TTales
- Liczba graczy: 1-2
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 3 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: Zupełnie nie wiem czemu, ale jestem strasznym fanem obu części Lego Star Wars – wiadomo, że Gwiezdne Wojny odcisnęły na moim umyśle niemałe piętno, ale nie o to tylko chodzi. To po prostu świetnie w moim odczuciu zdesignowane gry, z kapitalnym coopem, idealne do odstresowującego i radosnego pykania podczas leniwego niedzielnego przedpołudnia na kanapie, z talerzem kanapek i zimną puszką. Wersja na Wii dostała nowe sterowanie w postaci machania wiilotem niczym mieczem świetlnym, które można, ale nie trzeba wykorzystywać. Owszem oprawa to nie jest poziom next-genów pod koniec 2007 roku, ale to fajny pakiet, idealny na przykład na prezent dla małolata.

W formie gry oczywiście – na pełne wydanie Star Wars na płytach DVD, Blu-ray czy HD-DVD fani muszą jeszcze poczekać – Lucasowi jakoś się z tym nie spieszy, czeka pewnie, aż standardy HD się upowszechnią, bo wtedy będzie mógł zarobić jeszcze więcej swoich ulubionych zielonych papierków. Ale gra już jest, może nie wybitna, ale świetna z całą pewnością – już poprzednia część serii Lego Star Wars II: Original Trilogy (na podstawie Nowej Nadziei, Imperium Kontratakuje i Powrotu Jedi) było naprawdę superfajną bajką, podobnie zresztą jak pierwsze Lego Star Wars (Mroczne Widmo, Atak Klonów i Zemsta Sithów). Problem leży jedynie w tym, że to w zasadzie obie powyższe gry zamknięte w jednym opakowaniu z kilkoma dodatkami i usprawnieniami – klasyczna zagrywka Lucasa i spółki. Jedyną linią obrony dla takiego postępku jest pojawienie się nowych platform, na których niedostępne była w tak ładnej formie pierwsza część serii.

→I LEGOLUDKOWE IMPERIUM

Dla tych, co nie wiedzą jeszcze czym jest Lego Star Wars, krótkie wyjaśnienie – znana historia opowiedziana za pomocą legoludków okazuje się bez dialogów równie przystępna, zwłaszcza dla młodszych graczy, którzy dzięki trybowi kooperacji, do którego drugi gracz może się dołączyć w dowolnej chwili, mogą bawić się wraz z rodzicami, czy starszym rodzeństwem. Możliwe jednak, a nawet całkiem prawdopodobne, że to właśnie starsi gracze bardziej docenią fajne rozwiązania i odstresowującą rozrywkę. Oczywiście przemocy jest sporo, ale jakoś w wykonaniu śmiesznych ludków, które nie giną w rozbryzgach krwi, tylko rozsypują się na pojedyncze klocki, nie wygląda to brutalnie. Tym bardziej, że cała oprawa jest na maksa kolorowa, pozytywna, nawet największy smutas powinien przynajmniej lekko skrzywić usta w pseudouśmiechu, gdy zobaczy pantomimiczne interpretacje najbardziej znanych akcji z wszystkich sześciu części Gwiezdnych Wojen.

Lego Star Wars: The Complete Saga to oczywiście platformówka w popularnej ostatnio strzelankowej konwencji, choć akurat większość poziomów pokonuje się głównymi protagonistami całej serii – rycerzami Jedi, więc oni machają mieczami świetlnymi, ale później można każdy z takich leveli pokonać dowolną postacią – np. Bobbą Fettem i strzelać sobie do woli z blasterów. Na każdym poziomie znajdują się też drzwi, do których dostęp mają tylko wybrane typy postaci – roboty w typie C3PO lub R2-D2, łowcy nagród i tak dalej. Podobne zastosowanie mają punkty, w których linkę z hakiem mogą zaczepić tylko postacie mające taką umiejętność – między innymi dzielni bojownicy o wolność i demokrację w typie Chewbacki.

Zabawa polega nie tylko na przebijaniu się przez poziomy, ale także nabijaniu punktów, czyli zbieraniu studów – zatrzasków łączących klocki. Przewalają się ich przez poziomy wprost zastraszające ilości, z jednego poziomu da się ich zebrać nawet za ponad 100 tysięcy punktów, a biorąc pod uwagę to, że najdroższy, niebieski stud wart jest ich tysiąc i występuje stosunkowo rzadko, zbierania jest potwornie dużo, a licznik nieustannie coś nabija. A oprócz zatrzasków są jeszcze inne znajdźki do zebrania oraz zastrzęsienie bonusów do odkrycia – postaci z Gwiezdnych Wojen, a także pojazdów i statków kosmicznych, które przyjdzie pilotować w nielicznych misjach skupiających się na strzelaniu oraz dość ograniczonym sterowaniu lecącym w rurze myśliwcem. Samych poziomów jest zaś sto sześćdziesiąt, słabo?

→I MIŁO, ŁATWO I PRZYJEMNIE

Sterowanie i zasady są banalne, każdy może siąść i grać, wątpliwe, żeby się gdziekolwiek zaciął. Przez misje się śmiga, choć jeżeli chce się odkrywać sekrety, to trzeba czasami nieco pokombinować. No i roboty naprawdę jest dużo, na luzie kilkanaście godzin. Jeszcze więcej, gdy chce się znaleźć i zdobyć wszystko, co do odkrycia jest. Oprawa graficzna nie zawodzi pod żadnym względem – legoludki są śmieszne, wszystko jest kolorowe i radosne, przeciwnicy również strachu nie wzbudzają. Nawet Darth Vader nie jest aż taki znowu straszny, tym bardziej, że wszystkie legoludki mają dokładnie ten sam wzrost. Dźwięki to znane motywy muzyczne i standardowe piknięcia robotów, buczenie mieczy świetlnych, jęki przelatujących TIE Fighterów, strzały z blasterów i eksplozje – dialogów nie ma, bo wiadomo, że legoludki są nieme.

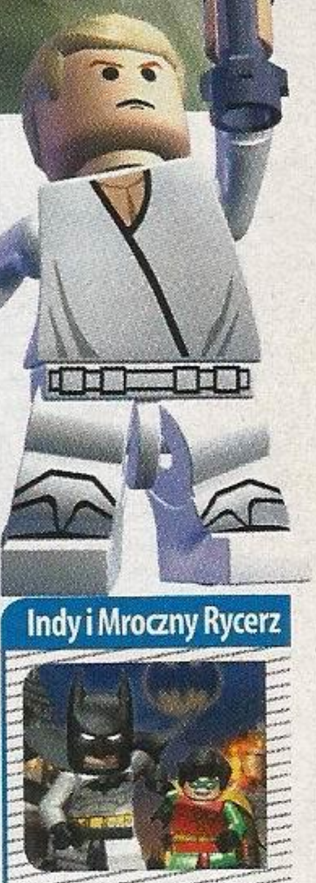
Dla wszystkich fanów Gwiezdnych Wojen jest to bajka do sprawdzenia, sympatyczna, zapewniająca masę zabawy – aż że infantylna? Cóż, powinni być akurat w tym wieku, że dla niepoznaki mogą pograć z własnym potomstwem, hehe. Polecam, także jako prezent mikołajkowo-choinkowy dla młodszego rodzeństwa tudzież kuzynostwa. ■■

WSPÓŁPRACA W walce ze złym Hrabią Dooku, wymagana jest współpraca, gdy Sith odpali błyskawicę w kierunku jednego Jedi, trzeba przełączyć się na drugiego i przywalić dziadowi mieczem świetlnym.

OCENA 7.7/10

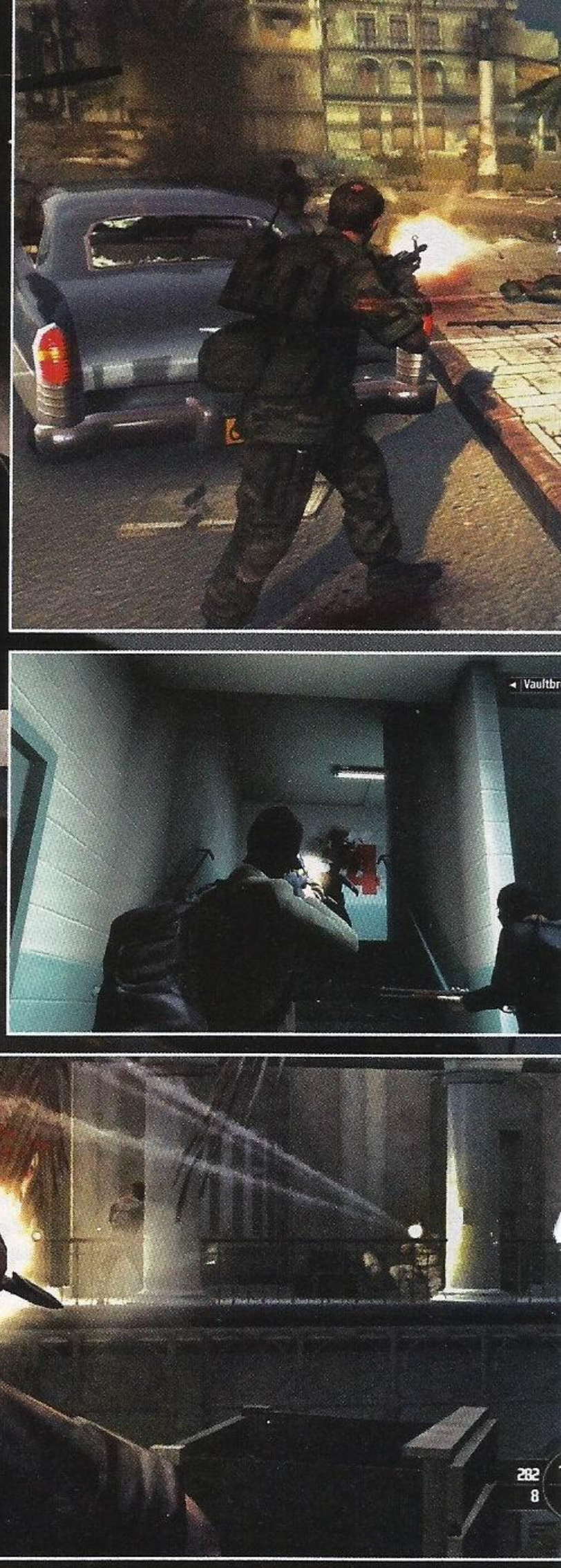
+ RADOSNA ZABAWA, MASA POZIOMÓW I BONUSÓW, HUMOR
TO LEKKO ULEPSZONE DWIE POPRZEDNIE CZĘŚCI

ZA IMPERIUM, ZNACZY SIĘ... ZA REBELIĘ!



Indy i Mroczny Rycerz

Po sukcesie LEGO Star Wars LucasArts planuje niecnie wykorzystać kolejną kultową serię filmów o przygodach najsłynniejszego archeologa i łowcy przygód – Indiany Jonesa. LEGO Indiana Jones: The Videogame, jak się póki co nazywa, pojawi się w prawdopodobnie w drugim kwartale 2008 i zapewne będzie oferować podobny rodzaj rozrywki, jak LEGO Star Wars. Później na rynek trafi też LEGO Batman... Może być śmiesznie, legoludkowy Joker będzie rządził.



KANE & LYNCH: DEAD MEN

txt: CUBITUSS

X360 | PS3

- Wydawca: Eidos
- Producent: Io Int.
- Liczba graczy: 1 (8)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 17 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■■□□
MIÓD ■■■■■■■■□□□
DESIGN ■■■■■■■■□□□

MIELU: Nie ma zbyt wielu gier z naprawdę dobrą fabułą i wyrazistymi postaciami, więc choćby z tego powodu warto sprawdzić K&L. Drugim jest multiplayer, a trzecim kooperacja, ale jak wiadomo, we dwóch to nawet i w bierki można grać godzinami. Mi aż tak bardzo strzelanie do niewinnych nie przeszkadza. Średniacka oprawa już bardziej, a do sterowania można się przyzwyczaić. Ogólnie nie ma tragedii, chociaż przyznam, spodziewałem się czegoś lepszego. Ciekawe co teraz zrobi Eidos, czy zakręci kurek z kasą i druga część gry nigdy się nie ukaże?

GORĄCZKA

Zawsze chciałem zagrać w bezkompromisową strzelaninę, taką hardkorową sensację bez podziału na złych i dobrych. I zagrałem, chociaż szybki rzut oka na ocenę jednoznacznie określa, że nie jestem totalnie nią zachwycony. Główną winę ponoszą za to spece od marketingu, którzy Kane'a & Lyncha totalnie mi zaspoilowali – i Wam też, jeśli tylko śledziliście informacje o tej grze.

Ale może nie śledziliście. W takim razie jesteście na fajniejszej pozycji niż ja, bo gra będzie Was zaskakiwać zwrotami fabularnymi, a to właśnie opowiadana historia jest jej najmocniejszym punktem. Na podstawie tego tytułu Hollywood bez problemu mógłby zrobić całkiem śniady film o zemście, szantażu, trudnej przyjaźni i psychopatycznych mordercach. Po kolei jednak.

→I HITMAN STORY

Kane'a poznajemy w więziennej furgonetce. Gość jedzie na stracenie, a w środku razem z nim siedzi Lynch, koleś jednocześnie łysy i noszący długie włosy – tak wyglądałby Szpakowski za sześć lat, gdyby nie ściął zaczeski. Lynch grzecznie prosi Kane'a o to, żeby zakrył głowę i zaczyna się – furgonetkę ktoś wysadza w powietrze, po to, żeby wyciągnąć z niej właśnie Kane'a, głównego bohatera gry. Kane ma przechlapane, bo zabrał kasę należącą do elitarnej organizacji przestępczej The7 (której sam był członkiem). I teraz musi ją oddać, w przeciwnym wypadku życie straci jego żona i nastoletnia córka, której w życiu nie widział na oczy, ponieważ był zajęty mordowaniem i kradzeniem pieniędzy. No i bombka, historia się klei kapitalnie, Lynch patrzy Kane'owi na ręce, wiemy co kieruje głównym bohaterem, jesteśmy w stanie się z nim utożsamić, chociaż to prawdziwy zbir. Ale zbir z sensem, w przeciwieństwie do Lyncha, który okazuje się być regularnym psychopatą, co szczególnie przykro kończy się, gdy Kane każe mu pilnować zakładników. Bo droga do kasy The7 nie jest usłana różami, forsa się trochę porozchodziła i paru ludziom trzeba odstrzelić tylko, żeby do niej dotrzeć. Oczywiście taka historia nie może się skończyć banalnym przekazaniem walizeczki innym przestępcom, ale już nic więcej nie mówię.

ZDĄŻYĆ PRZED MATTIASEM To nie nowe Call of Duty, nie druga część Mercenaries, ani żadna gra wojenna. Nie spodziewaliśmy się, że komuś przyjdzie do głowy odziać parę psycholi w mundury i wysłać ich na wojenkę do tropików.

Jak się w to gra? Początkowo beznadziejnie. Obserwujemy Kane'a zza pleców tak jak Hitmana (porównanie celowe, bo obie gry zrobili ci sami ludzie na tym samym enginie), lewym triggerem kładąc policzek na kolbie spluwy i strzelając z przymiarki. Niestety wszystko dzieje się potwornie wolno i sztucznie, dopiero gdy wpadłem na pomysł podniesienia akceleracji celownika i czułości gałek o 50 procent, gra zmieniła oblicze z drętwej strzelaniny na szybką i fajną strzelaninę. Warto o tym pamiętać w pierwszym momencie zniechęcenia K&L.

→I KULA ZZA WĘGŁA

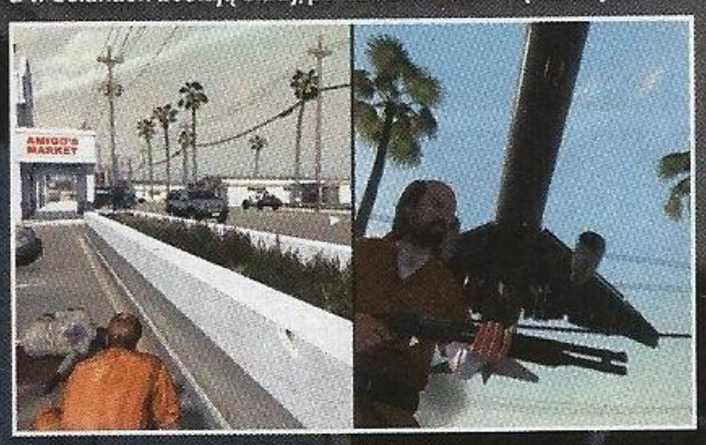
Model rozgrywki to modne ostatnio strzelanie z przyczajki, coś w typie Gearsów, ale niestety z nieco mniejszą ilością stylu. Winę za to ponosi przesadnie idiotoodporne sterowanie, w którym nie ma przycisku odpowiedzialnego za przyklejanie się plecami do ścian – Kane robi to automatycznie, gdy się odpowiednio ustawimy. Problem w tym, że stanowczo zbyt często jest tak, że gość ani myśli przytulić się do kolumny, a grzeje do nas właśnie pół brygady antyterrorystycznej. Gdy już jednak się uda, jest łatwo – można walić na ślepo

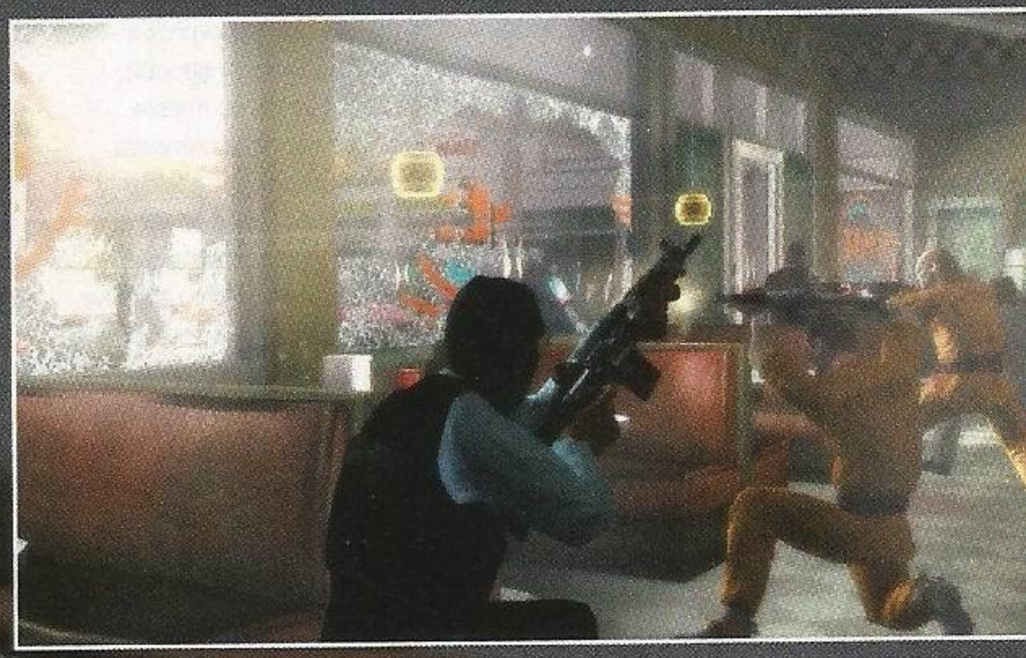
(znacznie celniej niż w takim na przykład Rainbow Six Vegas), można wyskakiwać na moment i chirurgicznymi trafieniami rozwalać strzelających do nas wrogów. Niestety nie ma żadnego uskoku w bok, a cholernie by się przydał, bo wiele wymian ognia toczy się w dużych salach pełnych kolumn i szafek – trzeba po prostu biec pod ostrzałem, zamiast rzucić się do następnej przeszkody. Dobrze chociaż, że można kucać i w tej pozycji śmigać pod gradem kul.

Z biegiem czasu poza Kane'em i Lynchem w drużynie pojawiają się nowe postacie – tutaj gra stosuje system z Freedom Fighters, genialnej gry, której pewnie nikt poza mną nie pamięta, dlatego warto sprawdzić ramkę. Pojedynczym wciśnięciem klawisza wydajemy rozkaz

BANDA ZŁEGO NA JEDNEGO Pomocnicy częściej przeszkadzają niż się przydają, ale przynajmniej potrafią szybko zareagować, kiedy bohater przyjmie o jedną kulkę za dużo. Najlepiej by się stało, jakby w ogóle ich nie było, ale skoro są, to trzeba o nich dbać. Często się zacinają lub stają nie w tym miejscu, co trzeba i wystawiają się na serię z karabinu, a jak padną, to Game Over.

MEET JOHN WOO Tak nazywał się jeden z achievementów w Stranglehold, w którym o wiele przyjemniej rozwalało się otoczenie, ale spoko, tu też kolumny nieźle się sypią, a w ścianach zostają ślady po kulach. Plusik się należy.





KRÓTKO Z PRZODU, DŁUGO Z TYŁU I wąsy na przedzie. Oto właśnie Lynch, psychol, któremu od czasu do czasu odwala i strzela do niewinnych. Zresztą, ciężko powiedzieć kto tu jest winny. Policjanci? Ochroniarze? A może przechodnie?

jednej osobie (atak wskazanego gościa, obrona punktu, przywołanie do Kane'a), jeśli przytrzymujemy go dłużej, rozkaz dotyczy całej drużyny. System jest bardzo dobry, niestety jedynie w założeniach, bo stosunkowo skomplikowane poziomy i duże ilości osłon sprawiają, że sztuczna inteligencja głupieje. Dziesiątki razy przydarzały mi się gotujące krew w żyłach sytuacje, w których jedna albo i dwie osoby z mojego teamu chowały się po złej stronie skrzynki i wyłapywały pięć serii z karabinu maszynowego. A śmierć dowolnego z członków drużyny kończy grę i wczytuje checkpoint! Na szczęście mamy zawsze chwilę na to, żeby podbiec do powalonych kolegów i podnieść ich zastrzykiem z adrenaliny, ale raczej trudno się to robi, gdy grzeje do nas kilkunastu przeciwników.

W zasadzie więc ten cały moduł sterowania drużyną nadaje się psu na budę, do tego gra nie wymaga, żebyśmy z niego korzystali – najwygodniej gra się mając cały czas aktywny rozkaz podążania za Kane'em. Goście wtedy strzelają mniej więcej do tych przeciwników, którzy nam przeszkadzają, ale znowu – pakują się nam nałogowo pod lufę, więc zabijamy ich sami, gdy nas trochę poniesie. Jednak kiedy obrywa Kane, zachowują się dokładnie tak jak trzeba – podbiegają i aplikują mu zastrzyk z adrenaliny, dosłownie parę razy przydarzyło mi się, że nie dali rady tego zrobić, a i tak zawsze była to moja wina, bo się pchałem za bardzo do przodu. Ten cały pomysł z zastrzykami jest niezły, a żeby go nie nadużywać, jest ograniczenie – jeśli dostaniemy dwa zastrzyki w zbyt krótkim odstępie czasu, mamy game over z komunikatem, że Kane przedawkował. Oczywiście póki nie leżymy, możemy się wyleczyć, po prostu się gdzieś przyczajając. Spadek poziomu zdrowia obrazowany jest przechodzeniem ekranu w sepię, coraz mocniejszym blurem i przekrzywieniem kamery – efektowne.

→I NARZĘDZIA PERSWAZJI

Strzelamy ze standardowego zestawu giwer, chociaż trafia się tu kilka perełek, jak choćby wyrzutnia granatów z gazem łzawiącym, dzięki której siejemy totalny zamęt w szeregach policji. Sami możemy odrzucać takie granaty, trochę ciężko się strzela, gdy cały ekran jest zamazany, a nasz bohater się chwieje. Jak zawsze zabójczy jest karabin snajperski, dobrze się ogarnia z ręcznego karabinu maszynowego, ale i tak ze wszystkim wygrywa stary, dobry M16. W niektórych misjach przydaje się pistolet z tłumikiem, ale nawet gdy mamy zachować ciszę, gra jest tolerancyjna i pozwala na głośniejsze wymiany ognia, na szczęście uzasadniając to fabularnie.

Grafika jest przedziwna. Na zbliżeniach widać szczegóły na twarzach, bardzo dobry lipsync, fajne modele broni, a jednak gdy posadzi się kamerę za plecami Kane'a jakoś to wszystko znika i widzimy tylko mierność nad miernościami. Ta gra po prostu nie wygląda na nextgen, a próbuje nas oszukać, że nim jest dość prymitywnym sposobami. Weźmy taki etap w deszczu – niby wszystko jest piękne, ale gdy przyjrzymy się kałużom, widzimy te same zapętlone pięć klatek animacji. Słabo. Efektowne za to jest rozwalanie wszystkiego w drobny mak, czemu oczywiście służą miejsca akcji, która toczy się głównie w miejskich klimatach. W banku na wióry idą marmury na kolumnach, a w wieżowcu należącym do japońskiej korporacji rozwalamy gabloty ze zbrojami samurajskimi. Oczywiście do Strangleholda się to wszystko nie umywa, ale jest OK.

TYTUŁ WYRÓŻNIA ELEKTRYZUJĄCA HISTORIA I DLA NIEJ SAMEJ WARTO KANE'A I LYNCHA KUPIĆ. NO DOBRA, I JESZCZE DLA NIEZŁEGO COOPA

Gra stara się być tak dorosła, jak to możliwe, co podkreśla sypanie fuckami jak z rękawa w każdej możliwej sytuacji, ale okoliczności są takie, że każdy by sobie ulżył. Gorzej już z tematyką i przeciwnikami – przez 80 procent gry rozwalamy Bogu ducha winnych gości bez żadnego specjalnego wytłumaczenia – padają setki policjantów, strażników, ochroniarzy i niewinnych przechodniów, którzy nawinęli nam się pod serię. Bo musicie wiedzieć, że w Kane & Lynchu jest parę strzelanin w tłumie. I to zabójczo efektownych strzelanin, jak choćby ta w klubie nocnym, gdzie wybucha panika, dziesiątki ludzi biegają bez sensu, a nas z tego motłochu próbują wyłuskać kolesie z latarkami – tym gorzej dla nich, wiemy do kogo strzelać. Ale wciąż – to goście, którzy nikomu nic nie zrobili. W Hitmanie było uczciwiej, bo wszystkie nasze cele były zimnymi sukinsynami, do tego wszystkie zadania dało się skończyć tak, żeby nie zginął nikt postronny. Kane & Lynch to rzeź niewiniątek i nie da się tego ominąć.

To nie jest słaba gra, ale niestety nie jest też dobra. Ostatnie etapy są wzięte z innej opowieści (zaczynamy się bawić w partyzantów w dżungli – co to ma być?), a rozwalanie ludzi, którzy nikomu nic nie zrobili w słabej grafice nie jest szczególnie porywające. Tytuł wyróżnia jednak elektryzująca historia i dla niej samej warto Kane'a i Lyncha kupić. No dobra, i jeszcze dla niezłego coopa i fajnego trybu sieciowego, ale czemu nie można grać w kampanii przez Live'a – nie mam pojęcia. ■■

OCENA **6.8** /10

+ MOCNA OPOWIEŚĆ, NIEZŁE MIEJSCÓWKI, BOHATEROWIE
■ GRAFIKA I WOŁOWATE STEROWANIE, ZABIJANIE NIEWINNYCH NIE KRĘCI

KILERÓW DWÓCH TO ZA MAŁO

BOJOWNICY O WOLNOŚĆ

Freedom Fighters to jedyna gra IO Interactive, którą firma zrobiła dla kogoś innego niż Eidosa (o dziwo FF zrobiono dla EA). Duńczycy postanowili tutaj zrobić squad shootera, który wyszedł im wybornie. Kierowaliśmy ruchem oporu w USA przeciwko rosyjskiemu najeźdźcy (litości...) i nie dało się zbyt wiele zrobić samemu. Pod nasze rozkazy trafiało coraz więcej całkiem skutecznych żołnierzy, bez pomocy których nie sposób było ukończyć żadnej misji. Ustawialiśmy więc ostrzał z paru stron naraz i wcale nie mieliśmy poczucia, że kierujemy superbohaterem – nasz gość był po prostu dowódcą, strzelał tak samo skutecznie, jak inni. Podwładni zachowywali się o niebo lepiej niż w Kane'ie & Lynchu. To był dobry shooter, jeśli go jeszcze nie sprawdziliście, a macie wciąż dowolnego oldgena, warto zagrać! Gra wyszła na GC, Xa i PS2.

Clive Barker's JERICHO

PRZEDWIECZNE POMIOTY, BEZBOŻNE RUINY, MISTYCZNE MOCE, SZALENI TEMPLARIUSZE...

txt: Dr MAX

XBOX 360 | PS3

- Wydawca: Codemasters
- Producent: Mercury St.
- Liczba graczy: 1 (8)
- Premiera: juz jest
- Dozwolone od: 17 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Nie jest to najładniejsza gra, oj nie jest. Straszna też nie za bardzo, ale krwawa, jak na horror przystało. Ma za to mnóstwo smaczków i właśnie one nie pozwalały mi odejść od konsoli. Nie ma to jak zwariowana drużyna, w której znalazło się miejsce dla odzianego w skórzany płaszcz księdza. Z czerwoną przepaską na lewym ramieniu wygląda jak żołnierz SS. Cała ekipa jest mocna – nie ma to jak kłótnia zakończona zastrzeleniem jednego ze swoich, a następnie przywróceniem go do życia. W czasie walki wesoła paczka również wykazuje się poczuciem humoru, bawiąc się w grę „kto przyjmie więcej ołowiu na klatę". Kompani co chwila padają, zamiast walczyć myśli się o ich leczeniu, a jak samemu się za mocno oberwie, to nie ma co liczyć na ich pomoc. Jest od kogo obrywać, maszkary nie cofają się ani na krok, są wściekłe na maksa i atakują w prawdziwym szale bojowym. Fajna gierka, ale koniecznie najpierw sprawdźcie Bioshocka.

Strzelanie w plecy kumplom z oddziału i walka z przeważającymi siłami wroga obdarzonego IQ ameby. Dzień jak co dzień dla ekipy Jericho.

Losy powstającego od ładnych paru lat Jericho śledziłem dość pilnie, stale powtarzając niczym mantrę „Nie spieprzcie tego, nie spieprzcie tego...". Nadzieja na ponadprzeciętny tytuł iskrzyła we mnie od samego początku, dobrze bowiem pamiętam upojne chwile spędzone przy Undying – poprzedniej grze w której flakach pan Barker ubabrał się po łokcie. Nadzieja ta narastała we mnie wraz z postępami prac i ujawniającymi się co rusz nowymi, ciekawymi pomysłami idącymi w parze z doskonale zapowiadającą się oprawą. Dziś Jericho leży i czyha na półkach sklepowych. Czy warto dać się mu pochwycić?

→I NIEZŁE

Pierwsze odpalenie Jericho wywołuje miłe uczucie ciepełka w dolnych partiach ciała. Gra wprowadza w rozgrywkę w efektowny, filmowy sposób, przedstawiając historię zapomnianego miasta Al Khali, w którego głębinach rezyduje pierwsza, nieudana istota stworzona przez Boga. A także tytułową ekipę siedmiu komandosów-mistyków, którymi przyjdzie opiekować się przez całą grę. Opowieść nie poraża może zawikłaniem, zapewne też nie uczyni nikogo lepszą osobą, jak ponoć mają w zwyczaju niektóre serie, ale ma zdecydowany powab i typowo barkerowski sznyt, który sprawia, że z ciekawością prze się naprzód. Członkowie Jericho to całkiem charyzmatyczne postacie, przez cały czas komentują sytuację i docinają sobie, tudzież wydają polecenia i proszą o wsparcie.

W istocie rozgrywki, Jericho jest strzelanką ukazaną z perspektywy pierwszej osoby. Gracz wciela się w postać Devona Rossa, dowódcy oddziału, który – nie spoilując przesadnie – dość szybko żegna się ze swą cielesną powłoką. Nie znaczy to jednak, że przestaje się nim sterować. Ross towarzyszy bowiem swym podwładnym jako duch mogący wnikać w ich ciała i przejmować nad nimi kontrolę. W praktyce wygląda to nieco jak w konsolowym Battlefieldzie – nakierowuje się celownik na któregoś z kompanów (bądź wybiera go po nazwisku z menu) i – hop – przeskakuje w jego punkt widzenia. A wiedzieć trzeba, że wybór aktualnie „zamieszkiwanego" żołnierza nie jest tylko kwestią kosmetyki. Każdy członek Jericho ma osobisty arsenał broni oraz umiejętności specjalnych. I tak np. niezdeklarowana seksualnie płk. Abigail Black posiada moc telekinezy, czyli kontrolowania za pomocą mocy umysłu przedmiotów – od blokujących drogę głazów po pociski wystrzeliwane z jej karabinu snajperskiego – podczas gdy sierżant Delgado umie przywoływać za pomocą swej przeklętej ręki ogniste demony, itd.

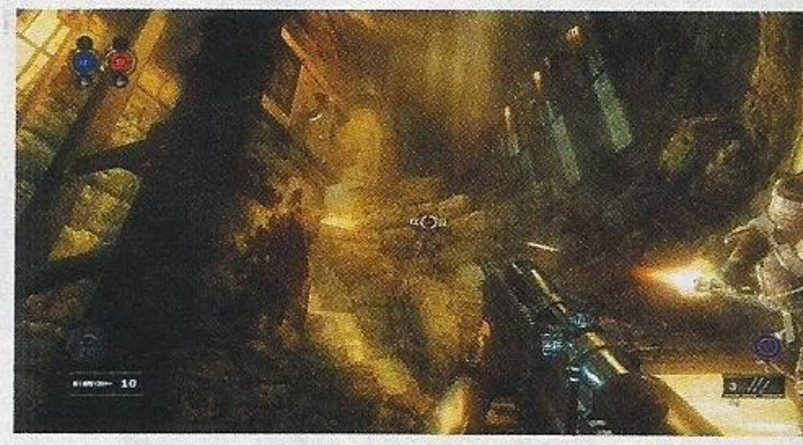
Umiejętności to zresztą jeden z ciekawszych elementów gry – niemal wszystkie są na swój unikalny sposób przydatne, spora zaś część okazuje się prędzej czy później nieodzowna. Dodatkowym urozmaiceniem rozgrywki są powtykane tu i ówdzie quick time events, podczas których wklepać należy z góry ustaloną kombinację przycisków, bawiąc się w odprawianie egzorcyzmu, czy ucieczkę tunelem przed demonicznym templariuszem. Przerywniki te są zabawne, choć potrafią zaskoczyć – gra w żaden sposób nie informuje o nadchodzącym QTE.

→I NIEBRZYDKIE

Oprawa gry, zgodnie z zapowiedziami, sprawia bardzo miłe wrażenie. Jak na tytuł ukazujący co chwila brzydotę i zgniliznę, w tej czy innej formie, gra wygląda naprawdę ślicznie. Ostre tekstury, szczegółowe i nieźle animowane (może z wyjątkiem ruchu ust podczas dialogów) modele postaci... Jest na co popatrzeć. Dźwięk także stoi na wysokim poziomie. Do boju przygrywa nam uberklimatyczna muzyka stworzona przez Crisa Velasco, aktorzy zaś zostali nieźle dobrani do ról, aczkolwiek nieco zbyt często pozwalają sobie na komiczną nadinterpretację, zwaną także przesadną zgrywą.

SPLUWĄ I MIECZEM Katana jest jednym z zabawniejszych narzędzi zagłady (zaraz obok telekinetycznej snajperki), choć korzystanie z niej potrafi nieźle zdezorientować – kamera naśladuje wówczas dynamiczne ruchy głową podczas zadawania ciosu.

NIE DLA NIEMCÓW Co ciekawe, Jericho dostało wilczy bilet w Niemczech i nie będzie tam sprzedawane. Powodem jest ponoć jeden z fragmentów gry, w którym bossem jest zdegenerowana zombie-nazistka Hanne Lichthammer, a rzecz dzieje się w czasach II W.Ś. Cokolwiek kuriozalne, ale tak to już bywa.



→I ZATRZYMANE W CZASIE

Pytanie, które należałoby sobie teraz zadać brzmi: Skąd w takim razie taka, a nie inna ocena? Niestety, ogólny wizerunek gry rujnuje kilka dość idiotycznych szczegółów, które potrafią napsuć grającemu sporo krwi i momentalnie pozbawić zabawę uroku. Primo – AI, zarówno wrogów jak i drużyny, oscyluje w rejonach średnio rozgarniętego makaka. Jeśli myślisz, że będziesz przeprowadzał zsynchronizowane akcje ze swoimi kompanami, bronił przyczółka itp. – zapomnij. Twoi podwładni to niemowlęta we mgle. Czasami z przerażeniem zauważysz, że zamiast kropić do nieumarłego tałatajstwa, przez kilka minut non-stop tylko wskrzeszasz poległych w idiotyczny sposób kumpli. Wrogowie zaś, choć równie mało bystrzy, zazwyczaj dysponują sporą przewagą liczebną i wybiegają zewsząd niezorganizowaną masą, co ostatecznie burzy jakiekolwiek próby taktycznej rozgrywki. No i nie ma co ukrywać – to gra do pojedynczego przejścia. W dodatku prowadząca gracza za rączkę.

Podsumowując, jeśli – jak niżej podpisany – jesteś wielbicielem talentu Barkera i tęsknisz za kolejną grą, w którą tchnął życie mistrz makabry, a poza tym lubisz sobie postrzelać – możesz dać Jericho szansę. Jeśli jednak szukasz Republic Commando albo R6: Vegas w mistycznej otoczce – szukaj dalej. ■■

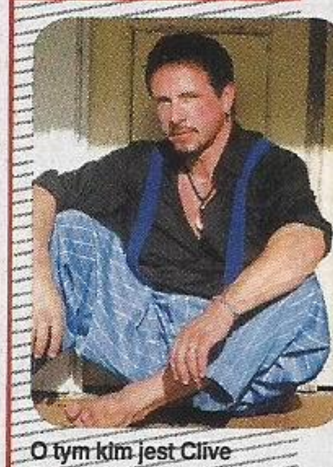
POWODZENIA! Ciekawe, czy gra odniesie sukces w przeciwieństwie do swojej doskonałej poprzedniczki – Undying – która rozeszła się w jakimś śmiesznym nakładzie. Undying zasługiwała na niego bardziej, niż Jericho, ale kto wie... Rynek?

OCENA 6.9/10

+ ŚLICZNA OPRAWA, WCIĄGAJĄCA HISTORIA
– PREHISTORYCZNE AI MOMENTAMI RUJNUJĄCE PRZYJEMNOŚĆ

FANI BARKERA BĘDĄ ZADOWOLENI

Clive Barker



O tym kim jest Clive Barker i za co gracze powinni go lubić przeczytać mogliście parę miesięcy temu w Grywalnej Grozie. Ostatnio facet dostarczył nam kolejny powód, stając w obronie gier po tym jak Roger Ebert – jeden z popularniejszych amerykańskich krytyków filmowych – stwierdził, że gry video nie mogą być sztuką. W odpowiedzi – oprócz nazwania Eberta aroganckim grubasem – Barker odparł swym unikalnie ochrypłym głosem, że gry są obecnie najciekawszym i najszybciej rozwijającym się medium. Dzięki, Clive.

Najlepsze gry łączą ludzi.

XBOX 360

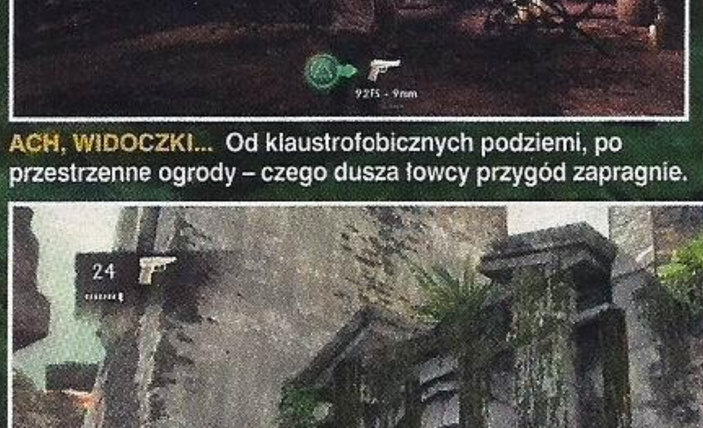
Jump in.

XBOX 360™

UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE

BEZ DWÓCH ZDAŃ NAJMOCNIEJSZY EXCLUSIVE TEGO ROKU DLA PLAYSTATION 3

PRAWIE TRUP Czarno-biały filtr rzuca się na kamerę, gdy Nathan zbierze kilka kulek. Jest to jednoznaczny sygnał, by pakować manatki i skierować swoje kroki za jakąś pewną zasłonę. Leczenie zachodzi samoistnie.



ACH, WIDOCZKI... Od klaustrofobicznych podziemi, po przestrzenne ogrody – czego dusza łowcy przygód zapragnie.

txt: qsh

PLAYSTATION 3

- Wydawca: Sony
- Producent: Naughty Dog
- Liczba graczy: 1
- Premiera: 6 grudnia
- Dozwolone od: 13 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■■■
DŹWIĘK ■■■■■■■■■■
MIÓD ■■■■■■■■■□
DESIGN ■■■■■■■■■□

GULASH: Nie ma nad czym dywagować – Uncharted jest po prostu zajebiste. To, czego obawiałem się jeszcze miesiąc temu, okazało się największą, oprócz szokujących miejscami wizualiów, zaletą gry – przez nią się po prostu leciutko płynie, czekając co też Niegrzeczne Psiaki wymyśliły za kolejnym rogiem. Drake jest świetnym, wyluzowanym gościem – aż przyjemnie prowadzić takiego typa przez dżunglę, lochy, ruiny miast. Dla mnie najlepszy exclusive na PS3, jaki ukazał się w tym roku.

Gdy pojawia się na horyzoncie, potrafimy się mocno zmotywować, by je osiągnąć. Marzenie. Czasami wystarczy tylko jedna myśl, a głosy na około milkną, tracą siłę przebicia, zdają się niesłyszalne.

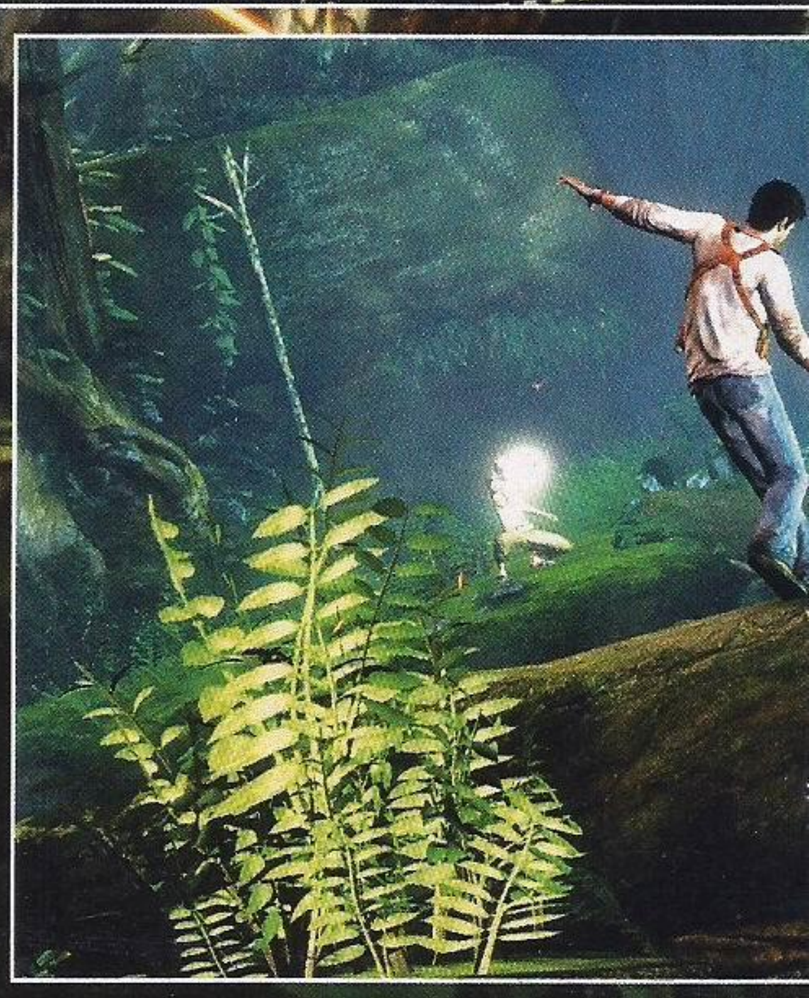
→| „MUSZĘ JĄ MIEĆ"

Pierwsze reakcje na nowy projekt jednej z najbardziej utalentowanych i zasłużonych ekip naszej branży – Naughty Dog – były nieco mieszane. Gdzie tam zaprezentowanemu kolesiowi do Jaka albo Daxtera? Dlaczego PS3 w pierwszej kolejności zamiast dalszej części przygód kultowego duetu, dostać ma „anczarted"? Serca fanów topniały jednak szybciej, niż lód w zamrażarce wypiętej z prądu. Kolejne materiały dawały nadzieję każdemu cichemu fanowi przygodowych filmów akcji. Na czoło pochodu zalet wysuwała się bajeczna oprawa, nieziemska animacja i to, bez czego gra nie osiąga statusu kultowej. Klimat i historia.

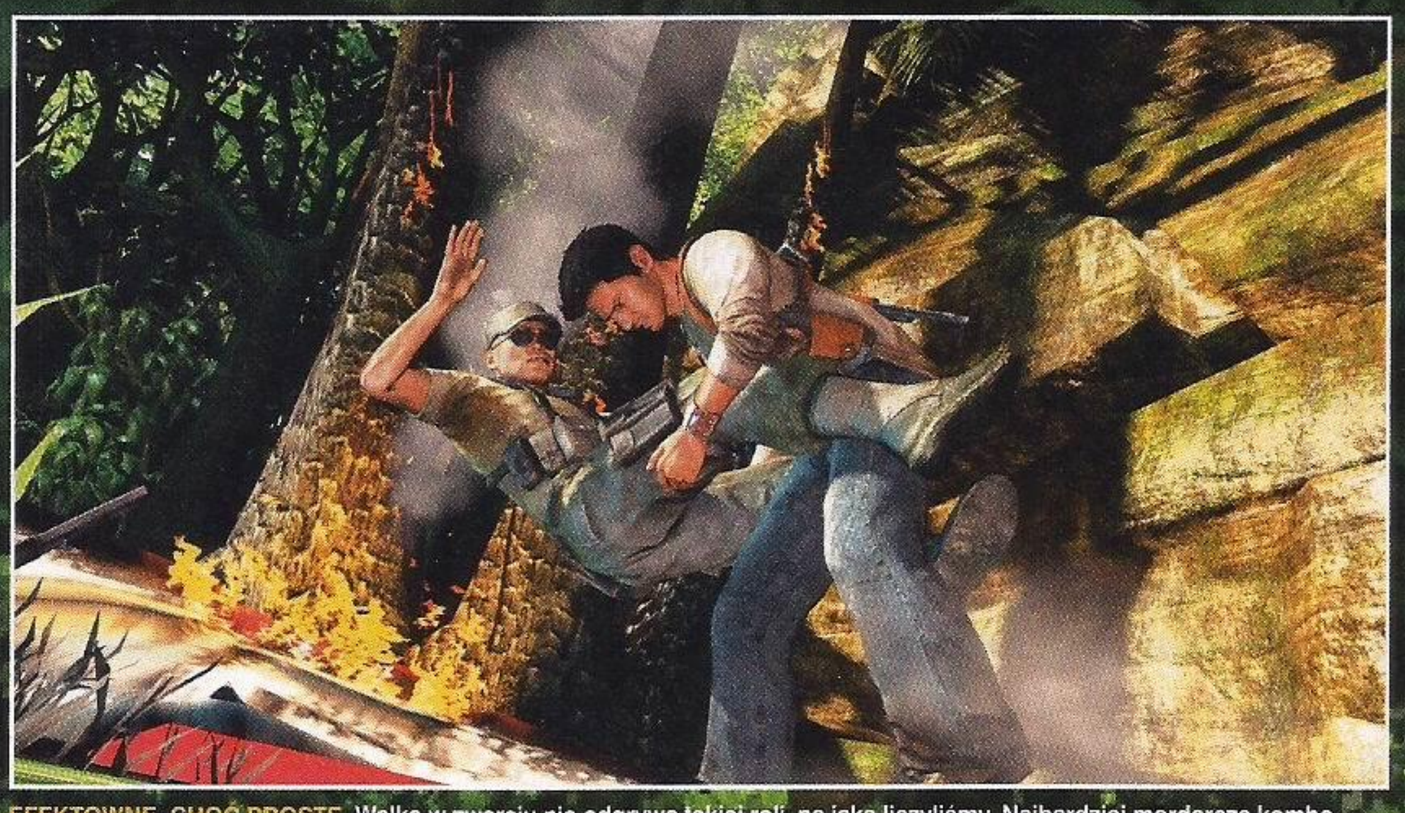
Nathan Drake na łamach Neo Plus występował już trzy razy w formie obszernych zapowiedzi i testów wczesnych wersji. Za każdym razem – czy to Gulash, czy ja, rozpływaliśmy się w zachwytach nad jego opowieścią. Oczywiście wyczulone oko zawsze szuka niedoróbek, skaz na licu. Jak się okazało, Niegrzeczne Psiaki znowu stanęły na wysokości zadania przygotowując dopracowany i bezbłędny produkt. Oby tak dalej.

→| CHODŹ, OPOWIEM CI...

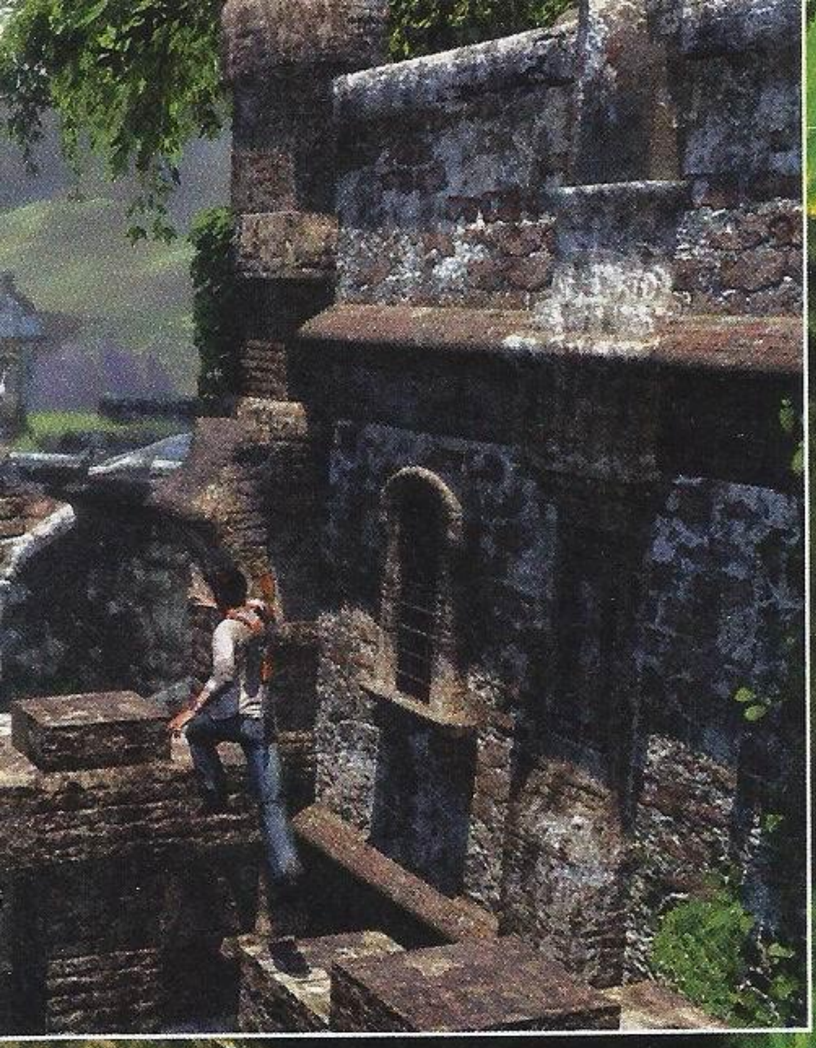
Bajeczkę? Raczej przemyślaną, zaskakującą, nieco sztampową i wciągającą jak bagno opowieść. Nathan to jedna



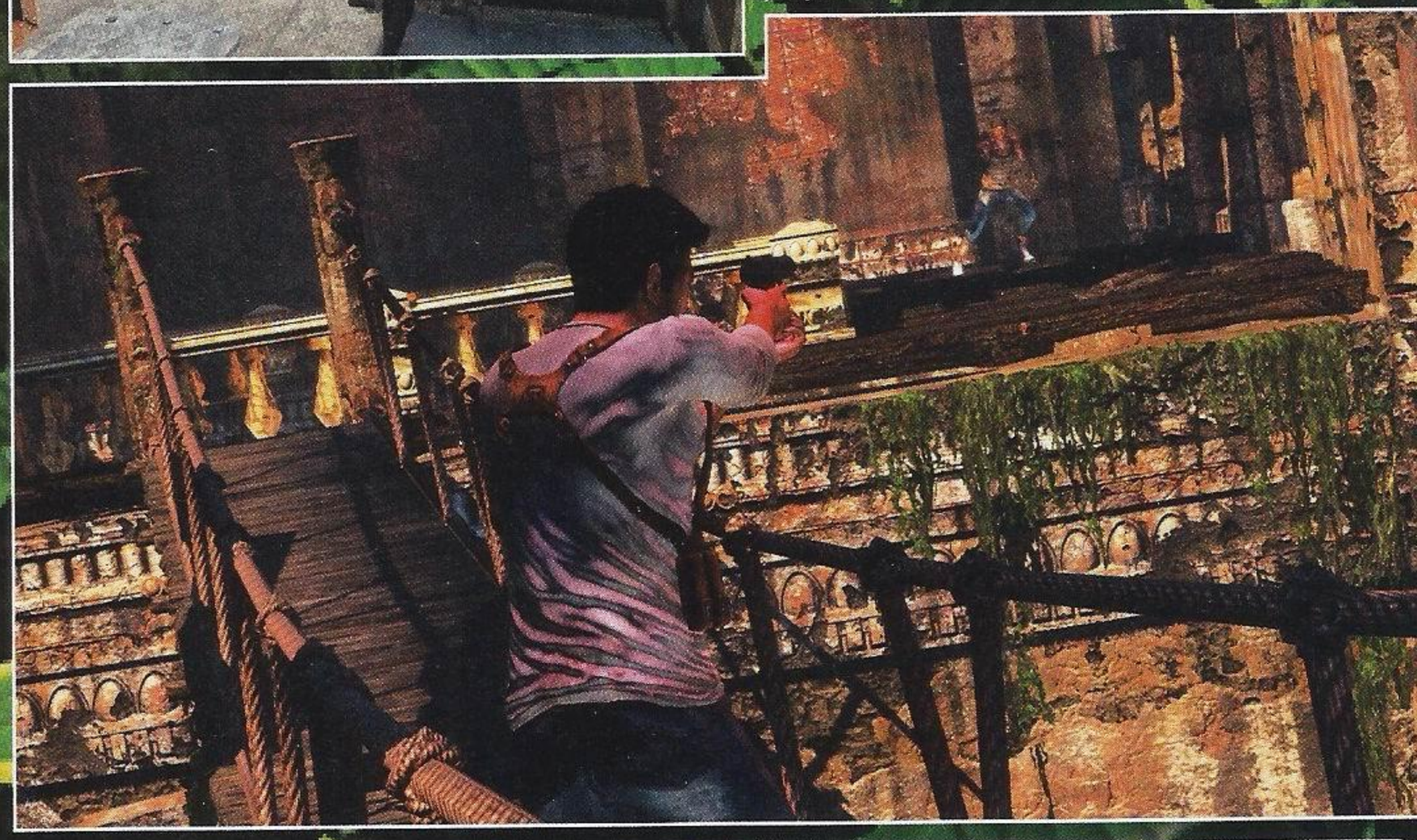
z najbardziej sympatycznych, błyskotliwych i wiarygodnych postaci, jakie kiedykolwiek jakakolwiek konsola wygenerowała. Ma świetne poczucie humoru, wrodzonego pecha, szczęście do wyplątywania się z totalnie przechlapanych na pierwszy rzut oka sytuacji. Wierzy, że jest potomkiem Sir Francisa Drake'a – renesansowego psa (?) mórz, podróżnika, awanturnika, pirata i korsarza na służbie królowej angielskiej. Wskazywać na to miałby pierścień zawieszony na szyi Nate'a. Wygrawerowane napisy to życiowe motto prapradziada, koordynaty oraz data – dzień po jego domniemanej śmierci. Nate jest głęboko przekonany, że Sir Francis upozorował swój pogrzeb, by w spokoju odbyć swą ostatnią podróż do serca El Dorado. Wszystko zaczyna się zgadzać, gdy odczytane z obrączki



EFEKTOWNE, CHOĆ PROSTE Walka w zwarciu nie odgrywa takiej roli, na jaką liczyliśmy. Najbardziej mordercze kombo wykonuje się trzema przyciskami. Kładzie ono większość przeciwników z hukiem na twarde podłoże.



JAK TO WYGLĄDA Wspomniane w tekście ciuchy załamują się zgodnie z ruchami postaci. Kostium płetwonurka nie zabawi na ciele bohatera zbyt długo, to fakt, ale i tak jest dopracowany. A poniżej... Z takiej odległości zasadzenie headshota nie należy do najłatwiejszych. Daje za to masę satysfekszyn. Łatwo rozpoznać, czy strzał wszedł. Fontanna juchy...



SPECJALNIE DLA FOTOREPORTERÓW Tak niekorzystnie kamera nie zwykła się ustawiać. Zawsze siedzi nad jednym lub drugim barkiem, a przełączanie się między nimi odbywa się wciśnięciem lewej gałki analogowej.

koordynaty doprowadzają Nathana do miejsca spoczynku trumny. W jej środku, zamiast szczątków, znajduje się tylko trochę mułu, kamieni i muszli, oraz dziennik z wydartą ostatnią stroną.

Elena Fisher – z zawodu dziennikarka – filmuje każdy moment ekspedycji; jej wydawca zgodził się sponsorować wyprawę w zamian za gorący materiał. Gdy szklane oko kamery ląduje na pożółkłych kartach notesu, na horyzoncie pojawiają się kłopoty – piraci. I rzeczywiście robi się ciepło. Jednak Nate ze stoickim spokojem chwyta za pistolet i rozprawia się ze strzelcami pirackich łodzi. Sytuacja się zaognia, ale z nieba nadlatuje pomoc. To Victor „Sully" Sullivan, stary przyjaciel głównego bohatera. Cwany lis, wytrawny podróżnik mający problemy w każdym porcie, strasznie gadatliwy, ale wzbudzający zaufanie. Niech stawkę barwnych postaci zamknie siwowłosy, starszy pan w słomkowym kapeluszu i białej koszuli, Gabriel Roman. On i jego wynajęte zbiry idą tym samym tropem, co Drake.

Skarb El Dorado owiany jest tajemniczą chmurką. Część piratów wierzy, że nad miastem wisi śmiertelnie niebezpieczna klątwa. Sprawy nabierają jeszcze większych rumieńców, gdy na swej drodze podróżnicy znajdują niemieckiego U-boota zalegającego w środku dżungli u stóp potężnego wodospadu. Wnętrze łodzi podwodnej skrywa niepokojące wskazówki – naziści też podążali śladem tajemniczego skarbu. Kapitan okrętu podwodnego nadal nie opuścił pokładu, choć jest już porządnie nadgryziony zębem czasu. Martwy znaczy się.

→I GAPIECIOWSTRĘT

Uncharted jest zręcznościową grą akcji. Kamera pracuje w bardzo ciekawy i autorski sposób. Przez większość czasu podąża za bohaterem, ale czasami robi artystyczne zwody i pokazuje dokładnie to, co chcieliby twórcy zaprezentować. Jej pracy nie mogę niczego zarzucić, spisuje się idealnie. Bardzo podoba mi się patent minimalnego rozmycia obiektów znajdujących się tuż na skraju pola widzenia, petardystyczny jest efekt włączający się w chwili ciągłego obracania kamerą wokół postaci. Niesamowicie realistycznie i bogato to wygląda. Pozbyto się też problemu z „rozcinaniem" obrazu – we wcześniejszych wersjach brakowało v-synca. Teraz jest. Są też płynne przejścia, najazdy na ważne obiekty, dynamiczne zwroty. Kamerzysta dostał premię.

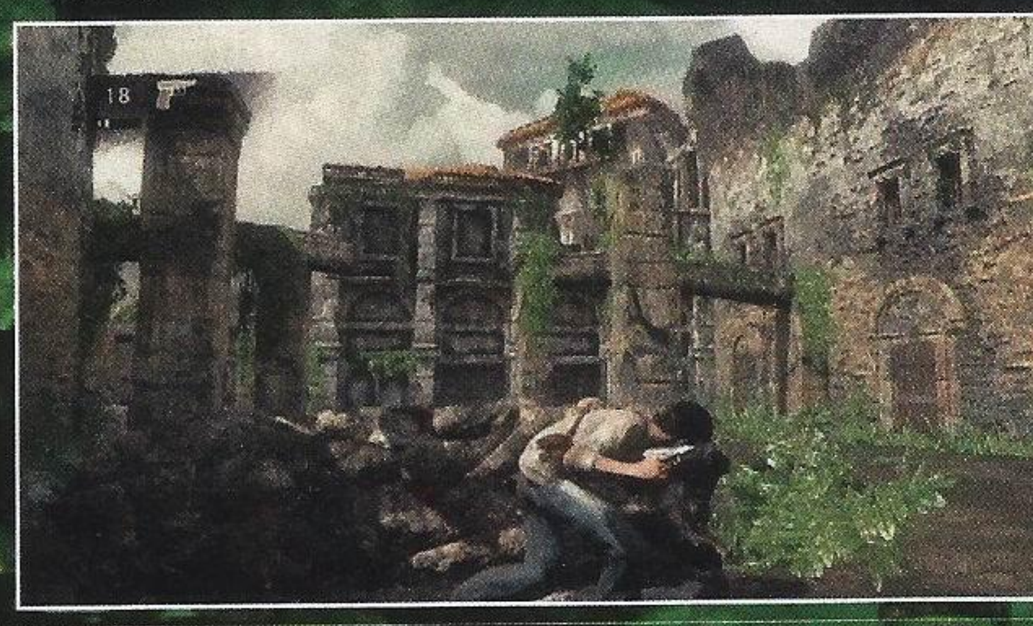
→I KILL.DRAKE

Umiejętność obchodzenia się z bronią należy do obowiązków każdego łowcy przygód. Nathan opanował ją do perfekcji. Przy sobie nosi zawsze poręczną broń krótką. Już tylko z tego przedziału wagowego wrzucono kilka rodzajów pistoletów – 8mm, 9mm, potężny Desert Eagle i rewolwer. Są one niezwykle użyteczne przez całą grę, ponieważ na średni dystans sadzą skuteczne headshoty. Dwa ostatnie z przytoczonych modeli to prawdziwe armaty – jeden strzał, jeden zabity.

Cięższe argumenty zaczynają się na AK-47, zwanym od nazwiska swego twórcy Kałasznikowem. Amunicji do niego nie brakuje, a i ponoć nigdy się nie zacina. Drugim karabinem jest ciężkie M4 – pojawia się później, a prowadzenie ognia to sama przyjemność, trudniej z nabojami. Znalazło się też miejsce na dwa shotguny – mniejszy i większy, granatnik do wysadzania zawalonych dróg lub wysyłania przeciwników na orbitę, snajperka Dragunov. Celowanie odbywa się w znany z RE4 sposób – przycisk L1 umieszcza kamerę nad lewym lub prawym barkiem (można przełączać wciskając L3). R1 symuluje spust. Wymiany ognia są dynamiczne i relatywnie częste, ale nie na tyle, by znużyć. Tempo takich akcji podkręca skutecznie system osłon. Kółko odpowiada za schowanie się za winklem i przylgnięcie do ściany, można strzelać na oślep, tak samo zresztą jak rzucać z ukrycia granatami. Do określenia

NIE PSUĆ POEMATU

Zawsze byłem przeciwny temu, żeby w recenzji nie pisać o wadach, a zostawiać je na ramkę. Ale zrozumiałem to teraz, gdy miejsca szkoda na te dwa potknięcia programistów, które mogłyby zmącić idealnie przejrzystą otchłań Uncharted. Rany – ale hasło. Do rzeczy. Śmiało mogę powiedzieć, że od 10 odjąłem 0,5 punktu za to, że otoczenie jest tak mało interaktywne. Owszem, ślady po kulach zostają na niemal każdym obiekcie, ale to zdecydowanie za mało. Zniszczyć można kilka barierek, niektóre osłony, wazy i dzbany, a nawet przestrzelić czaszki walające się w głębszych korytarzach. I wszystko byłoby okej, gdyby nie to, że to za mało. Świeczki są z kuloodpornego wosku, szyby w witrażach to podwójnie hartowana stal. Nie mówiąc o żarówkach. Obstawiam, że właśnie ta niewystarczająca podatność otoczenia na działania destrukcyjne będzie uważana za potknięcie ekipy Naughty Dog. Drugą rzeczą, której mi zabrakło, to nurkowanie. Szkoda, że w tej krystalicznej wodzie nie można dać nura i poszperać przy dnie szukając guza u mureny.



SPLUWĄ, NIE PIĄCHĄ W walce na pięści liczy się głównie częstotliwość okładania pada kciukiem, a nie refleks czy wyuczenie się skomplikowanych kombinacji. Brakuje przechwytów wrogich ciosów.

ACHIVEWHAT?!

Może to tylko teoria spiskowa, ale dałbym sobie rękę obciąć, że przeglądając w menu głównym opcję „Reward" nasunęły mi się inne, podobne zestawienia wymaganych osiągnięć widziane w każdej jednej grze na X360. Nagrody wraz z tytułami dostaje się na przykład za wykonanie odpowiedniej ilości headshotów. Za 10, 50 i 100 czekają tytuły łowców głowostrzałów. Ale to jeszcze nic. Kolejne medale dostałem za zabicie okrągłych sum piratów z danej broni, znalezienie skarbów, a po ponad sto punktów wpadło za przejście gry na poziomie easy i normal. Gdzieś już to widziałem, ale nie twierdzę, że jest to słabe, czy karygodne. Wręcz przeciwnie. Ciekawe, czy to zwiastun nowych systemów dla wszystkich gier na PS3, czy może tylko wewnętrznych studiów Sony. Wcześniej widziałem takie zagranie w Resistance: FoM, teraz Uncharted. Chętnie poustawiam część znalezisk w swoim wirtualnym domu. Za pierwszym razie prawie mimochodem znalazłem tego ponad trzydzieści z sześćdziesięciu czerepów. Ciekawe, co powiedzą najwięksi fani Halo na widok srebrnej czaszki...

paraboli lotu szyszki wykorzystuje się czu[illegible]w pa-dzie. Czasami warto rozejrzeć się za jakąś wybuchową niespodzianką, która zabierze ze sobą do piekła stojących nieopodal przeciwników. Żałuję tylko, że walki wręcz nie ma tyle, ile mogłoby być. Nie ma momentów, w których Nate jest bezbronny.

→I PIRACI ŚMIERDZĄ

Osobne miejsce należy się właśnie agresorom czyhających na bohatera. Może od razu napiszę o tym, co mi nieco nie podeszło, a mianowicie brak zwierząt, jako przeciwników. Nad terenami latają mewy, czarne kruki, a raz widziałem nawet tukany, ale to trochę za mało. Sądziłem, że zmierzę się z tygrysami, wilkami, nietoperzami. Pewnie zostawiono to sobie na kontynuację... A teraz zachwytów ciąg dalszy. Strzelają do Nate'a najemni piraci, ale nie tylko. Producent zadbał o to, by stanowili oni nie lada wyzwanie. Po pierwsze – są w ciągłym ruchu, co sprawia, że trudno ich namierzyć. Po drugie, świetnie główkują, próbują oflankować osamotnionego na polu walki bohatera. Fachowa jest też ich animacja, gdy biegną i rzucają się za zasłonę, albo wychylają się kładąc się na ziemi i celują leżąc. Wysadzeni w powietrze latają aż miło i całe szczęście nie pokuszono się o rozerwane zwłoki. Co nie znaczy, że nie ma brutalnych momentów. Krew tryska z głów i klatek piersiowych, jednak nigdzie nie zostaje, a zwłoki przesuwają się pod stopami bohatera, ale nie reagują na kule. Zauważyłem też jedną, bardzo ciekawą sytuację. Stopy Drake'a reagują na truchło zalegające na polu walki, czyli można przybrać pozycję niczym łowca stawiający stopę na głowie swojej zwierzyny. Niuans.

→I GRAFIKA NA 11

Ciekawe ile osób zacznie lekturę tej recenzji od poszukiwań akapitu dotyczącego kwestii technicznej. Ułatwiam im zadanie nadając mu odpowiedni tytuł. Jak widać, od razu niesie on ze sobą odpowiedź. Tak wyglądającej gry jeszcze moje oczy nie widziały. I gwarantuję, że każdy, ale to naprawdę każdy, nie raz i nie dwa powie sobie: „o Stwórco, jakie to jest piękne!"

Na oprawę składa się kilka czynników. Przede wszystkim – wykonanie postaci, bo to je ogląda się przez cały czas. Wyobraźcie sobie, że koszulka Nathana zagina się w zależności od jego postawy. Kurcze, to przecież tak oczywiste, a jednak nowe. Tak samo, jak niesamowite wrażenie wywarło na mnie mokre ubranie. Od nasiąkniętego materiału odbijają się promienie świec.

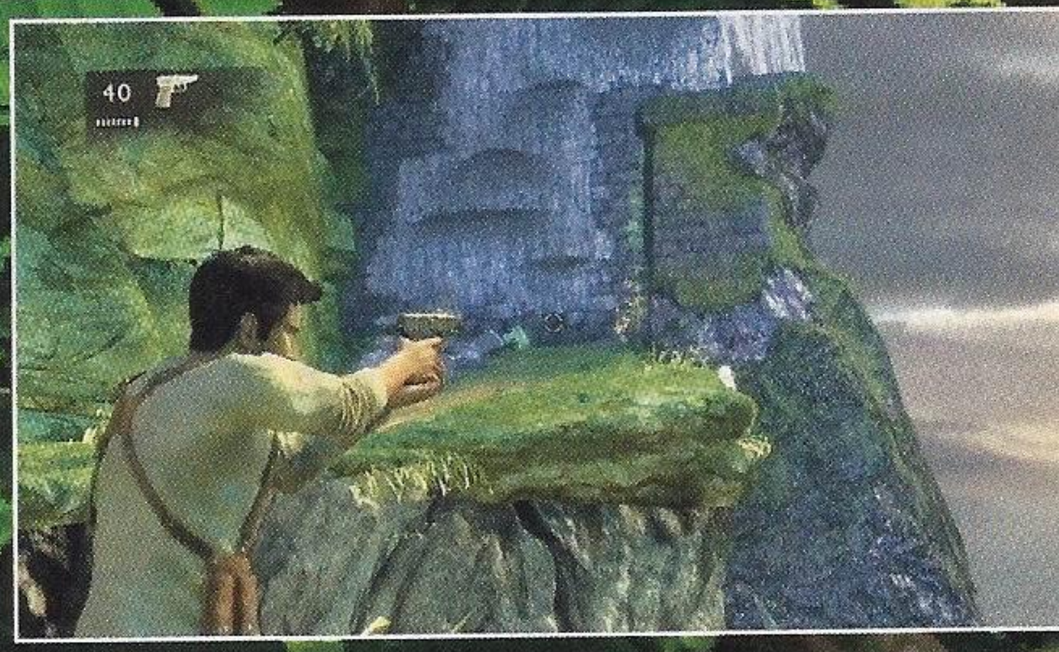
Zastanawiam się, jakiej to technologii użyto do łapania i przenoszenia na ekran animacji. Bo wiecie – to, że na screenach widzicie takie śliczne widoki, to mały miki w porównaniu do zobaczenia tego spektaklu w ruchu. Drake biega strasznie realistycznie, zasłania głowę, gdy ktoś zaczyna do niego strzelać, przylega z impetem do ściany i wygląda zza niej na kilka różnych sposobów. Na jego twarzy rysują się grymasy dokładnie takie, jakie każdy z nas łapałby w danej sytuacji. Gdy z ziemi działka przeciwlotnicze prują do pilotowanego przez bohatera samolotu, w jego oczach rysuje się przerażenie, walcząc ze sterami marszczy czoło, zaciska zęby. To wszystko widać jak na dłoni. Idealne zgranie ruchu ust z wymawianymi kwestiami to też standard dla produkcji największego kalibru. Tutaj dorzućcie animowany język i białe ząbki postaci. Przeciwnicy są nieco mniej okazale wymodelowani, ale gwarantuję, że nikt się na ich widok nie skrzywi.

Z animacją wiąże się jedna ryska na tym ideale – czasami jednak stopa, czy dłoń Nate'a przeniknie minimalnie w jakiś obiekt, albo krawędź „przyciągnie" go do siebie. Ciężko to wytłumaczyć, ale zwróciłem na to uwagę ze cztery razy. Znalazłem też moment, gdzie przy leżącej nisko przeszkodzie koleżka biegł w miejscu, zamiast postawić krok ponad nią. Niesmak i łyżka dziegciu w betoniarce miodu, zostały zniwelowane bardzo szybko. Kiedy? Jak tylko zobaczyłem kilka widoków i w dalszej kolejności – szczegółów. Już pierwsze chwile, na łodzi na otwartym morzu zwiastują coś dobrego. Błękit tafli wody i delikatne fale onieśmielają obserwatora do tego stopnia, że trudno wykształsić z siebie słowo. Daleko sięgający horyzont wrzuca na twarz minę z serii: „to możliwe?". Totalnie kopie oczy pejzaż widziany z dziobu niemieckiej łodzi. Nieprzenikniona puszcza, wzburzony wodospad, krążące nad głowami ptaki, pierzaste chmurki leniwie sunące niebem. A wiecie, co się dzieje później? Nathan wchodzi do tejże łajby. Wtedy też cały ten przepych graficzny kumuluje się w wąskich przejściach, kajutach załogi, włazach, zalanych korytarzach. Absolutnie nie do opisania słowami.

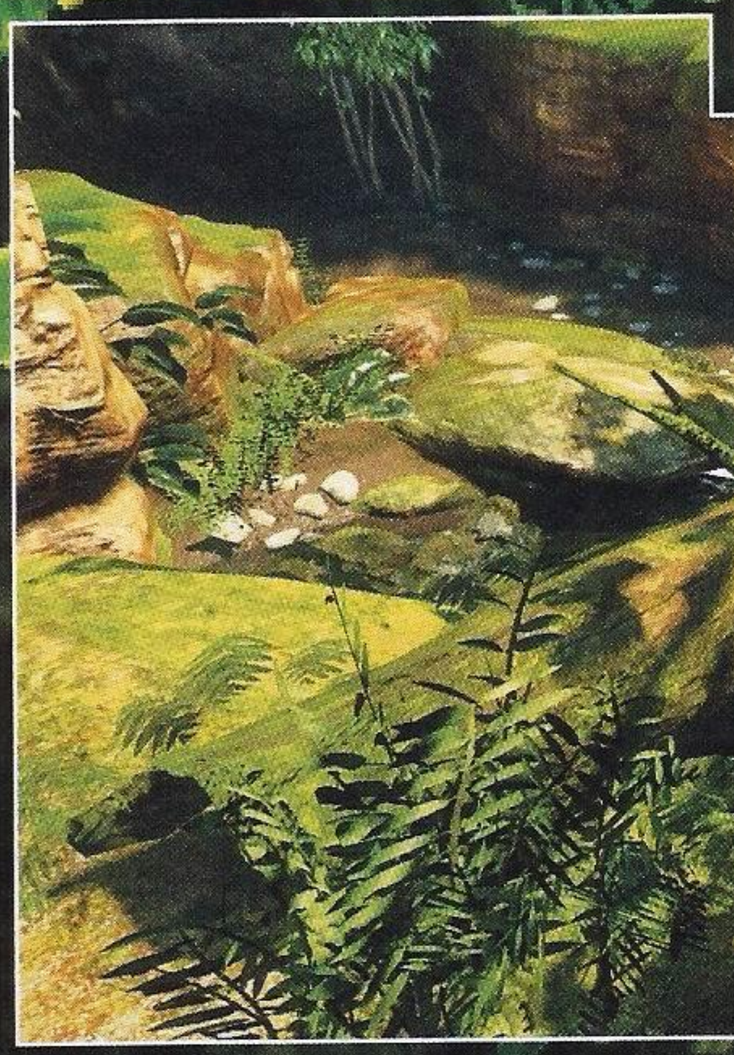
Gdyby sypać terminami czysto technicznymi, nie obyłoby się bez takich cudów, jak bump mapping, blend shaders, parallax mapping, global illumination, HDR, runtime shadows i real time shadows,. Nie trzeba być biegłym z angielskiego, żeby wychwycić, że światło i cienie odgrywają w Uncharted niebywałą rolę. Najlepszy spektakl jest w ciemnych katakumbach, gdzie główne skrzypce gra latarka (hmm...). Każdy obiekt rzuca niezależny cień, kilka źródeł światła sprawia, że cienie tańczą na ścianach i innych obiektach. Biały snop latarki pozwala dostrzec unoszące się w powietrzu pyłki. Tekstury są dopracowane do granic możliwości, maksymalnie dopieszczone, chropowate, imitują mokre powierzchnie. Bogato zdobione komnaty zatopione w świetle lamp naftowych wrzucają poczucie bezpieczeństwa, zaś ciemne korytarze opuszczonej bazy – wręcz przeciwnie. Na zewnątrz mech porastający pnie drzew jest niemal puszysty, liście

ŚWIATŁO I CIEŃ Gra świateł po prostu miażdży wszystko, co do tej pory ręka programisty stworzyła. Niezależne źródła zmuszają kilka obiektów do rzucania wielu cieni. Prawdziwy spektakl dla spragnionych prawdziwie dopracowanej grafiki następnej generacji.

QTE NIEZBĘDNE Nie raz i nie dwa dłonie (czy tam stopy – preferencje indywidualne) zlewa zimny pot. Osiągnięto to takimi właśnie zagrywkami – pokazaniem kilkunastometrowej przepaści z odpowiedniej perspektywy, kruszącymi się kamieniami, trzeszczącymi pod stopami deskami. Czujnym trzeba być zawsze – nawet podczas scenek. QTE czuwa!



JET MOTO Dzika jazda na skuterze wodnym daje mnóstwo frajdy – już widzę oczami wyobraźni osobną produkcję opartą na tym uniwersum i oferującą tylko wyścigi. Sprawdziło się przy Crashu, było niezłe z Jakiem.



kołyszą się na wietrze, tak samo, jak i trawa. Nawet na horyzoncie nie widzę gry, która byłaby tak napakowana efektami i graficznymi bajerami. Może Killzone 2. Ale to inne klimaty. Jeśli cenicie sobie nieodparte uczucie „bycia tam", to wizyty w niektórych miejscach potraktujecie jak beztroskie, fascynujące wakacje. Zasługa to też wody, która jest wisienką na torcie. Faluje i przepuszcza promienie światła, reaguje na kule, gustownie kapie i cieknie. Majstersztykiem jest ostatnia miejscówka, gdzie... Lepiej może nie – zabilibyście mnie, gdyby to opisał.

Mam nadzieję, że dźwiękowcy z ND nie będą na mnie źli, że poświęcę ich pracy stosunkowo niewiele miejsca. Oddać im trzeba, że odwalili kawał roboty na najwyższym poziomie. Postacie brzmią przekonująco, w pirackich głosach słychać hiszpański akcent. Otoczenie to koncert pasikoników, fal rozbijających się o skały, szumu morza, wiatru tańczącego w koronach drzew. Poezja. Odpowiednio brzmią też bronie i echo, które wywołują. Nie mam żadnych zastrzeżeń.

TAK WYGLĄDAJĄCEJ GRY JESZCZE MOJE OCZY NIE WIDZIAŁY. I GWARANTUJĘ, ŻE KAŻDY NIE RAZ POWIE SOBIE: „O STWÓRCO, JAKIE TO JEST PIĘKNE!"

→| IDŹ, KUP, GRAJ

Nie widzę obecnie innej opcji. Dla mnie Uncharted jest najlepszą grą tego roku i jedną z najlepszych, w jakie w życiu grałem. Zabawa jest dość długa, sycąca. Wiem, że nie każdy musi tak do tego podchodzić. Ja mogłem sobie na to pozwolić i gdy odpaliłem przygody Nathana, konsolę wyłączyłem po dziesięciu godzinach, gdy na ekranie zgasły napisy końcowe. Jedna zarwana noc, pełna emocji. Długo nie mogłem zasnąć myślami wracając na tajemniczą wyspę. Żałuję, że nie wziąłem poziomu heroic, ale to dlatego, że takiego nie było. Normal okazał się jednak na tyle wymagający, że klątem nie raz. Zawsze jednak ginąłem z własnej winy wynikającej ze słabego rozeznania w terenie lub bezpardonowej szarży na gniazdo karabinu maszynowego. Kilka razy spadłem też w przepaść, bo źle oceniłem odległość. Dla lubiących wyzwanie – hard. Od strony mechanicznej jest więc bez pudła. Cieszy to tym bardziej, że nie samym skakaniem, wspinaniem i strzelaniem Uncharted stoi. Natknąłem się na kilka zagadek logicznych, które są naprawdę ciekawie zaprojektowane. W chwili natknięcia się na łamigówkę, wyskakuje komenda, żeby wcisnąć Select. Bohater sięga do kieszeni po notes, a gracz stara się rozwikłać o co chodziło autorowi książeczki przed 400 laty.

Odstresowującymi przerywnikami okazały się różnego rodzaju przejażdżki – czy to w roli strzelca na pace jeepa, czy śmiganie skuterem wodnym. W tej pierwszej sytuacji po prostu pruje się do pościgu złoczyńców. Druga jest o tyle ciekawa, że nie tylko kieruje się pojazdem, ale i strzela do przeszkód wykorzystując w tym celu broń trzymaną przez Ellen. Innymi słowy – steruje się dwiema postaciami na raz, ale w bardzo ograniczony sposób.

Naughty Dog wymyślili sobie kilka motywów, następnie je zgrabnie wymieszali i dawkują w idealnych proporcjach. Scenki przerywnikowe są zawsze wiarygodne i kończą się najlepszych momentach – gdy ma się nieodpartą ochotę wziąć sprawy w swoje ręce. Czasami w ich trakcie trzeba wykazać się refleksem i wcisnąć wskazany przycisk. Nie przesadzono z tym jednak.

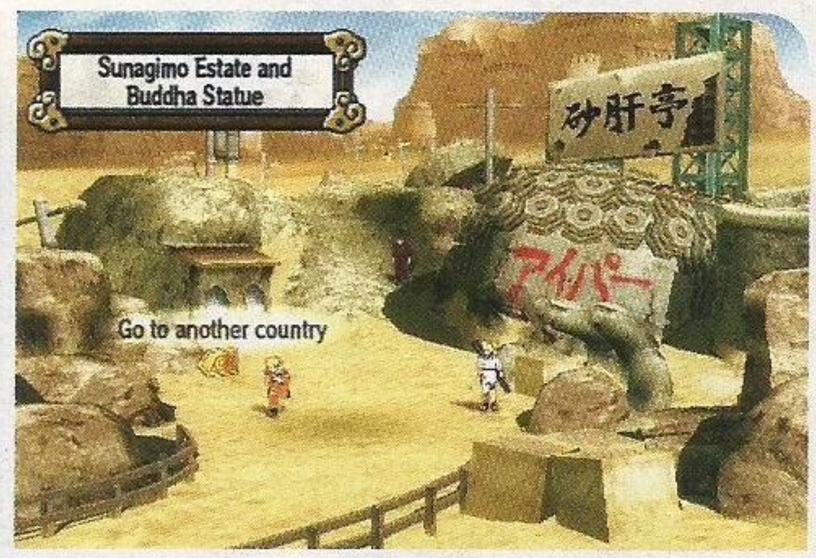
Uncharted: Drake's Fortune jest wprost idealną grą dla PlayStation 3. Tego klimatu i tzw. „feelingu" nie znajdziecie nigdzie indziej. Tym samym pojawił się kolejny kamień milowy w naszej branży. Wcześniej tak poprzeczkę podniósł Heavenly Sword – to pozycja od strony technicznej tego kalibru. Animacje innych postaci porównywane będzie do tej Nathana, obłędna strona techniczna nie klęknie jeszcze długo przed żadną konkurencją. W dobie szeroko pojętej następnej generacji, pojawił się prawdziwy jej przedstawiciel. Z przyjemnością wrócę na wyspę nie raz i nie dwa. Właśnie! Mimo, że akcja nie opuszcza tego miejsca, ani przez myśl mi nie przeszło, że chciałbym zobaczyć coś innego. Uncharted już cały czas kojarzone będzie z zielenią. Całe szczęście nie przesadzono i z tym, gdyż w momencie, gdy ten kolor zaczyna dominować przez zbyt długi czas, paleta kolorów zmienia się diametralnie.

Czekałem na tę grę. Nawet nie miała jeszcze tytułu, a ja już chciałem biegać wesołym, spragnionym przygód gościem po bujnej dżungli, rozwiązywać zagadki, strzelać do piratów, rozmawiać przez krótkofalówkę, szukać tego przeklętego kawałka złota. Do tej pory musiałem zadowolić się kobiecą wersją Indiany Jonesa. Od teraz najbardziej kultowym łupieżcą i łowcą przygód jest Drake. Nathan Drake. Zapamiętajcie. ■■

OCENA 9.4/10

+ OPRAWA, FABUŁA I POSTACIE, SYSTEM WALKI, ZAGADKI, SKARBY
■ MAŁA INTERAKCJA Z OTOCZENIEM, BRAK NURKOWANIA

ZACHWYTÓW KONIEC ZA HORYZONTEM



NARUTO: UZUMAKI CHRONICLES 2

txt: MIELU

PLAYSTATION 2

- Wydawca: Atari
- Producent: Cavia
- Liczba graczy: 1-2
- Premiera: 12 / XII
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA ■■■■■■□□□□
DŹWIĘK ■■■■■□□□□□
MIÓD ■■■■■■□□□□
DESIGN ■■■■□□□□□□

MARCELLUS: Widziałem kawałek anime, ale nie ogarnąłem o co halo, bo Naruto przez cały czas był nieprzytomny... To samo czeka każdego, kto nie wyznaje tej serii podczas grania w Uzumaki 2.

WALKI O MIEJSCE NA PÓŁCE KLONOWANIEM SIĘ NIE WYGRA

Shadow Clone Jutsu to flagowa technika blondwłosego bohatera. W czasie gry używa się jej aż do znudzenia, a polega na tym, że po wciśnięciu kółka na padzie, na ekranie pojawia się do czterech klonów młodzieńca o irytującym głosie, które to następnie przystępują do obijania pierwszego lepszego przeciwnika. Gdy trzeba szybko sklepać szefa gangu złodziejaszków, to używa się tej techniki dziesięć razy pod rząd i podziwia, jak co półtorej sekundy pojawiają się kolejni Naruto i sami załatwiają sprawę. Brzmi jak dobra zabawa, prawda? No właśnie nie, Uzumaki Chronicles 2 jest schematyczne i nudne do bólu, a na dodatek gra się w to właściwie tak samo, jak w część pierwszą, którą ledwie trzy numery temu recenzował Kaxi. Miesiąc temu nextgenowego Naruto sprawdzał qsh i z tego naporu klonów tylko Rise of a Ninja zasługuje na słowa uznania. A seria Uzumaki Chronicles to badziew.

Jest zły klan posługujący się marionetkami (bez wchodzenia w szczegóły, powiedzmy, że chodzi o roboty) do niszczenia kolejnych miast. Wszystko po to, by odnaleźć tajemnicze magiczne kule, dzięki którym można przywołać do życia paskudnego władcę marionetek mogącego zniszczyć wszystkie inne klany. Naruto i jego ekipa przyjaciół na to nie pozwolą, więc ruszają na kilka misji, polegających na pobiegnięciu w wyznaczone miejsce, po drodze zaliczeniu losowych walk, spraniu dziesiątek gąb po dotarciu do celu i rozdysponowaniu punktów doświadczenia po zaliczeniu zadania. I tak w kółko, do samego końca, a jakby komuś było mało, to może jeszcze między misjami wykonać bonusowe questy polegające na... pobiciu określonej liczby przeciwników na czas, pobiciu przeciwników pragnących rozbić bronione przez bohaterów skrzynie, pobiciu szefa bandytów, pobiciu każdego, kto przeszkadza w dotarciu do jakiegoś przedmiotu, pobiciu jeszcze kogoś, ale nie wiem kogo, bo właśnie pobiłem się sam. Padem.

→I A NAWET DWÓCH

Uzumaki Chronicles 2 to jedna wielka młócka przerywana nudnymi scenkami, z których wynika, że bohaterami są nastoletni koleżkowie o jakichś ubermocach, a rozkazy wydaje im babcia Naruto (lasia wygląda na młódkę, a nie na staruszkę). Drużyna składa się z maksymalnie trzech postaci, z czego steruje się jedną. Dwie pozostałe czekają i w dowolnym momencie można się na nie przełączyć. Standardowo techniki specjalne zostawia się na najsilniejszych przeciwników i w nich ładuje kolejno każdym z bohaterów. Leszczom wypłaca się prostego combosa, albo rzuca shurikenem, co po pół godzinie przestaje bawić i tylko przy każdej misji człowiek się modli, żeby się przypadkiem nie zaczęła kolejna nudna losowa walka.

Grafika? Właściwie to samo, co poprzednio, z rzadka zwalnia animacja, modele postaci poprawne, przeciwnicy sklonowani i w kółko ci sami. Chcecie grać w Naruto to przesiadajcie się na nextgeny, Rise of a Ninja jest super i na dodatek ślicznie wygląda. Uzumaki Chronicles 2 lepiej sobie odpuście. ■■

OCENA **5.0/10**

➕ CHCIAŁEM DAĆ PLUSA ZA CO-OPA, BO ZAWSZE FAJNIE SIĘ GRA, ALE...
➖ ... KAMERA SIĘ GUBI I NIE ZA BARDZO WIE KOGO POKAZYWAĆ

NARUTO + PS2 = BADZIEW

PRO EVOLUTION SOCCER 2008

HD LOOK Gdy patrzę na twarze niektórych zawodników, to zastanawiam się czemu dałem 7 za grafę... A potem spoglądam na trybuny i replaye i już wiem.

KORNER To tylko jeden ze stałych fragmentów gry, i to tych lepiej wykonanych. Wolne pośrednie są skandaliczne, a karniaki całkowicie losowe.

txt: MARCELLUS

PSP

- Wydawca: Konami
- Producent: Konami
- Liczba graczy: 1-4 (2)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 3 lat

GRAFIKA ■■■■■■□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■□□□□
MIOD ■■■■■■■□□□
DESIGN ■■■■□□□□□□

qsh: Poprzednia część zniechęciła mnie kompletnie. Znam ludzi (zaślepieni fanatycy), którzy zaciskali zęby i grali, bo nie było alternatywy, a za to masa błędów, niedorobek, wkurzających mechanizmów. Nadzieje, że PES 2008 na next-geny powstanie od podstaw, były płonne. Widać w nim niedociągnięcia, ale usunięto schematy wyprowadzające z równowagi w poprzedniej części. Czekam na zastosowanie nowego silnika liczącego kolizje i oprawę na poziomie. I współczuję tym, którzy muszą się męczyć na krzyżaku X360 wmawiając sobie, że jest OK. Nie jest.

KONIEC OKRESU OCHRONNEGO SEABASSÓW

Miesiąc temu dostało się Pro Evo 2008 na PlayStation 3 za masę niedoróbek, teraz przyszła kolej na wersję Xboxową, która, lojalnie uprzedzam, jest lepsza od tej na konsolę Sony, ale nadal nie jest to doświadczenie, jakiego spodziewałbym się po tak uznanej marce w świecie gier. Seabass musi spojrzeć prawdzie w oczy – ekipa robi gazilion wersji na wszystkie konsole, przez co żadnej nie może dopracować. Na szczęście ta na PS2 była dopieszczona zanim Seabass i spółka wzięli się za „podbój świata", więc nadal mamy w co grać.

PES6 na X360 oceniłem całkiem wysoko, choć z pewnością nieco na wyrost. Tym razem nie będę tak wyrozumiały. Owszem, kilka rzeczy zostało poprawionych, ale PES to przede wszystkim gra multiplayerowa, a pod tym względem leży i kwiczy – integracja z Live nie istnieje, granie online jest równie padaczne, jak na obu konsolach Sony. Jedyny ratunek to granie offline, które jest lepsze niż na PS3 (bo bardziej płynne) i gorsze, niż na PS2, bo brakuje, najwyraźniej niepowtarzalnego, czucia gry. I tak sobie myślę – na ile chłopaki wiedzą, jak to osiągnęli, a na ile im „naszło i wpadło" i teraz się boją cokolwiek grzebać, żeby nie spieprzyć. Patrząc na wyczyny next-genowe, chyba jednak „naszło"... Czas uświadomić sobie, że skończył się czas osiągania zysków minimalnym kosztem, co udawało się na PS2 – wersje next-genowe muszą otrzymać nowe silniki graficzne i fizyczne, porządne AI i przejść przez solidne testy, żeby piłki nie wpadały do bramki przenikając przez korpus bramkarza, co zdarza się od czasów ISS, kiedy to powstał (!) eksploatowany do teraz engine gry (stąd też zapewne problemy z grafiką w 16:9) – dlatego lepiej, żeby następny next-genowy PES wyszedł dopiero, gdy będzie gotowy. Ale tak NAPRAWDĘ gotowy.

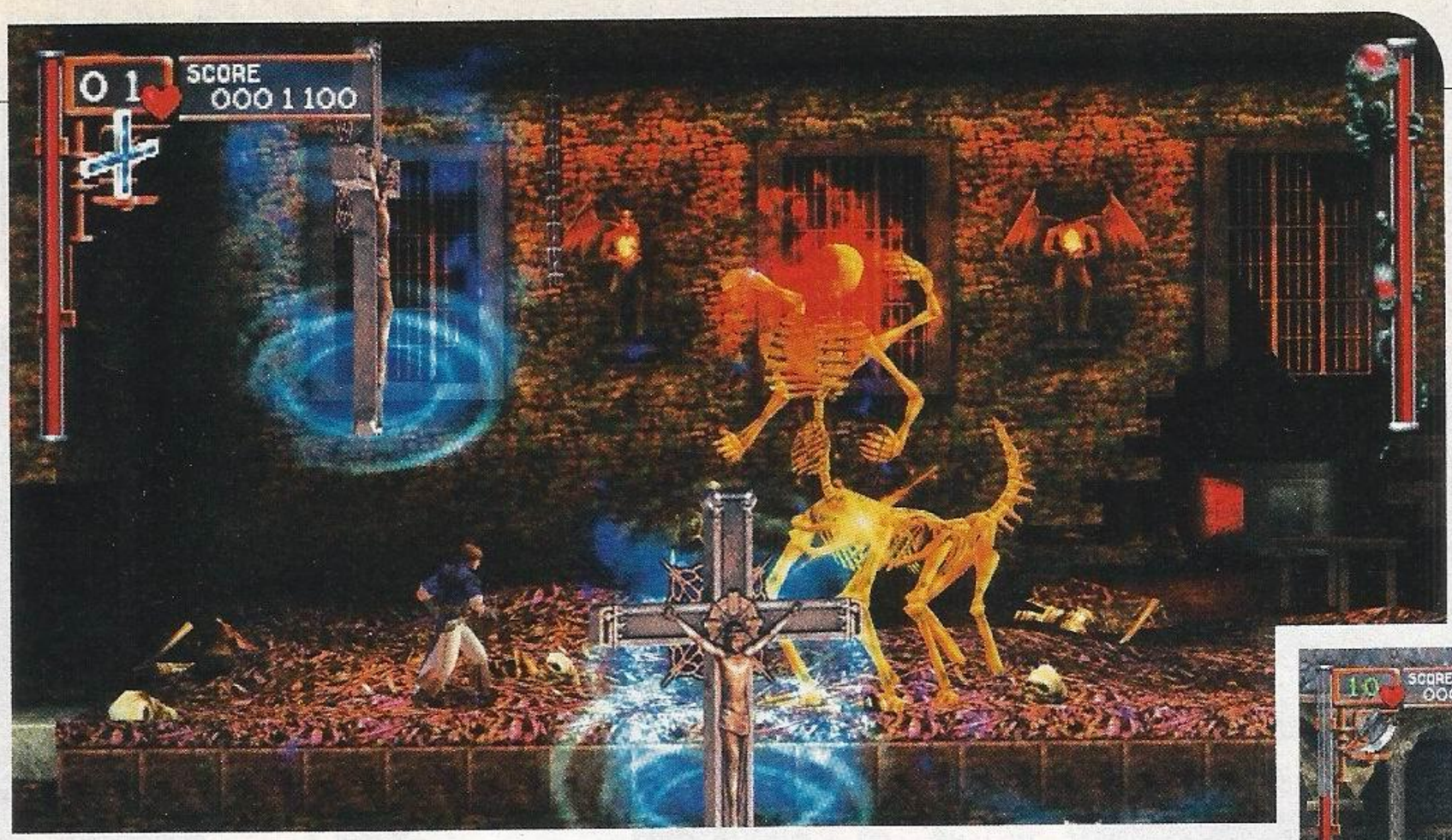
PES 2008 nadal jest grą dobrą, momentami nawet bardzo, ale prześladują ją bugi w typie wymienionym powyżej (a także inne – wyszukajcie sobie na youtubie „pes 2008 glitch" – włos się jeży!). Zamiast Teamvison wolałbym porządne AI, które sprawiłoby, że ten cholerny jedyny napastnik będzie wbiegał w pole karne podczas kontry prowadzonej skrzydłem, a nie zostawał sobie na 20 metrze lub zbiegał na tę samą flankę. Z drugiej zaś strony, żeby obrońcy, zwłaszcza boczni, pilnowali swoich pozycji, a nie biegali gdzie i jak chcą. I żeby przy podwajaniu cokolwiek pomagali, bo od dwóch lat służą za pachołki. A to tylko trzy z dziesiątków mniejszych lub większych problemów... Pragnę też nowych trybów gry dla jednego gracza – Master League jest fajne, ale to mało. Marzę o Community na next-genach, pożądam fajnego trybu Fantasista z japońskiego J-League Winning Eleven 2007 Club Championship na PS2 – czegoś w stylu Be A Pro z FIFA 08, chcę World Tour... To wszystko jest na PS2, ale na next-genach PES cofnął się o dziesięć lat w kwestii zawartości gry.

Taa, recenzja zmieniła się w listę życzeń i gróźb, ale to dlatego, że wersja na X360 nie różni się aż tak diametralnie od tej na PS3 – są bugi, przeciętna grafika, chrupanie, ta sama liczba trybów, zasysający online, a patch, który ukazał się tuż przez zamknięciem tego numeru Neo Plus, tylko nieznacznie poprawił sytuację. I choć gra się oczywiście fajnie, to jednak oczekiwałem prawdziwie nowej jakości, a nie symulowania zmian. Cieszę się więc, że Seabass przejął się miażdżącą krytyką i postanowił PESa 2009 robić od zera. Mam nadzieję, że w pełni, bez naleciałości sprzed dekady. Trzymam kciuki i wracam do grania na PS2. ■■

OCENA **7.4/10**

➕ TO NADAL PES, DOBRY, ALE NIE TAK DOBRY, JAK POWINIEN
➖ ONLINE TO PORAŻKA, ROZWIĄZANIA Z CZASÓW PS ONE

KODOWAĆ, TESTOWAĆ, PES MUSI PANOWAĆ!!!



CASTLEVANIA DRACULA X CHRONICLES

txt: MIELU

PSP

- Wydawca: Konami
- Producent: Konami
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 13 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: Lubicie trudne gry platformowo–przygodowe? Oto coś dla Was, ta hardcore'owa seria jest tak nieprzyjazna dla początkującego gracza, jak to tylko możliwe. Powinna mieć naklejkę: tylko dla wymiataczy. Faktycznie, gdy Mielony grał w redakcji, tupał, charczał, walił pięścią w stół, ale zaparł się i dalej napierał. Dla mnie ta gra jest miejscami zwyczajnie za trudna, żebym czerpał z niej jakąś wielką radochę – wolę pozycje nieco mniej wymagające, które czasem umieją, odpuścić... Doceniam za to wykonanie i design; bardzo fajny miks mangi i europejskiej fantasy daje styl, którego nie można pomylić z niczym innym.

KTO POWIEDZIAŁ, ŻE CAPCOM ROBI TRUDNE GRY?

Przy takich bajkach, jak Dracula X Chronicles produkcje „niebiesko-żółtych" wydają się być dziecinnie łatwe. Przysięgam, nie pamiętam kiedy tyle klątem przy grze, niewiele brakowało, żebym rozbił PSP o ścianę. Wszystko przez kilka staroszkolnych rozwiązań żywcem przeniesionych z oryginału. Bo jeśli jeszcze nie wiecie, najnowsza Castlevania jest remake'iem Dracula X: Rondo of Blood, uważanej za „świętego Graala" całej serii. Gra ukazała się czternaście lat temu wyłącznie na niszowym Turbografx-16 i z miejsca stała się najbardziej poszukiwaną i pożądaną częścią. Nie tylko dlatego, że ze względu na platformę nie trafiła do masowego odbiorcy. Moc sprzętu pozwoliła na dopieszczenie grafiki (bogata paleta kolorów robiła wrażenie), a kolejne poziomy były bardzo rozbudowane. Do celu, czyli walki z bossem, dochodziło się na kilka sposobów, różnymi drogami, a na liżących każdą ścianę szperaczy czekały nagrody, w tym druga grywalna postać – młodziutka Maria wykorzystująca zwierzęta... Do walki oczywiście.

→I STARA SZKOŁA

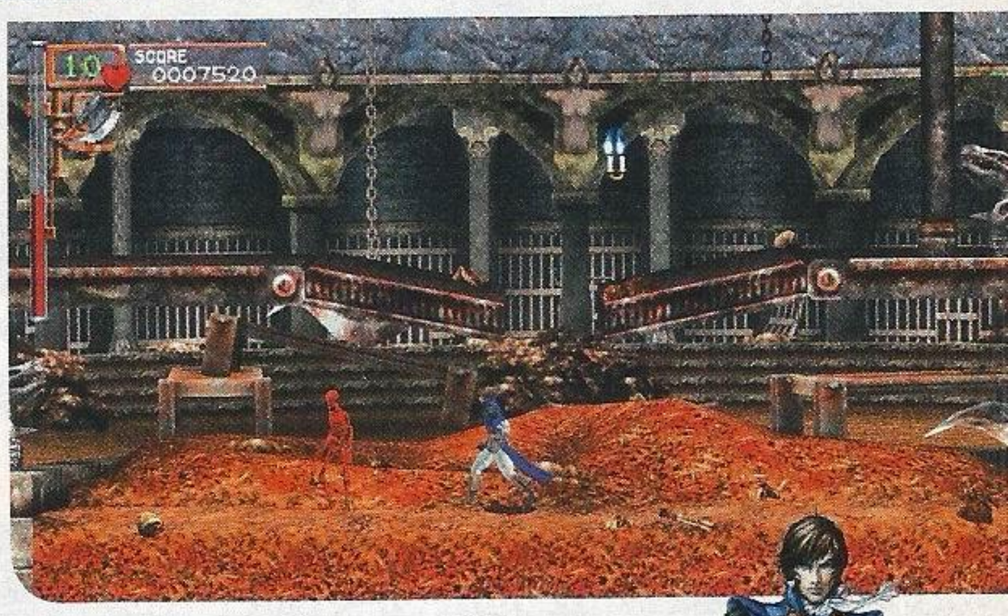
Dracula X Chronicles to niemal dokładnie ta sama gra, tyle że w odświeżonej oprawie. Bohaterem jest Richter Belmont, fanom serii znany jako jeden z głównych przeciwników w Symphony of the Night (opętały biedaka złe moce), do której Rondo of Blood jest prequelem. Do dziś SotN uznawana jest za jedną z najlepszych Castlevanii (i gier na PS one w ogóle), więc jeśli nie mieliście okazji jeszcze się z nią zapoznać, to możecie nadrobić zaległości teraz. Przygody Alucarda są największym bonusem Dracula X Chronicles, trzeba tylko wiedzieć gdzie ich szukać (w razie problemów w ramce znajdziecie skróconego helpa). Problem w tym, że po sprawdzeniu Symphony of the Night niespecjalnie ma się ochotę wracać do Dracula X, bo rażą pewne archaiczne rozwiązania.

Nie można na przykład zmienić podstawowej broni. Bohater przez cały czas korzysta wyłącznie z łańcucha, ewentualnie ze znalezionych po drodze dodatków w postaci miotanych toporków czy noży. W ogóle nie ma czegoś takiego jak okno wyposażenia. Zapomnijcie o wszelkich, znanych z Symfonii elementów RPG – zakładaniu zbroi, decydowaniu, czy w ręce bohater trzymać będzie miecz, czy może tarczę. Nie zwiększa się też doświadczenie. Dracula X to po prostu scrollowana młócka 2D, na dodatek z nienajlepszym sterowaniem.

→I NERWUSOM WSTĘP WZBRONIONY

Jeśli droga rozwidla się i można iść albo przed siebie albo po schodach w górę, nie wystarczy po prostu wskoczyć na nie, by wejść piętro wyżej. Trzeba jeszcze przytrzymać kierunek (góra), żeby bohater wiedział dokąd pójść. A że czasem zdarza się, iż konsola nie załapuje, o co chodzi, zamiast na schodki wskakuje się do dziury albo przeciwnikowi na plecy, co równa się stracie energii. Nie tylko nie wolno dać się trafić, ale również nie można nikogo dotknąć, o czym nie zawsze się pamięta. Jeszcze trudniej przyzwyczaić się do ograniczonego do absolutnego minimum czasu, gdy po otrzymaniu ciosu bohater jest nietykalny. W innych grach jest tak, że jak już się oberwie, to ma się te dwie sekundy, żeby się ogarnąć, lepiej ustawić i spróbować jeszcze raz. Tutaj człowiek nawet nie zdąży zareagować po ciosie, a już jest podatny na następne. Zapominając o tym można bardzo szybko pożegnać się z połową życia. A tego w Dracula X ciągle brakuje – cztery szanse i poziom zaczyna się od samego początku. Nawet checkpointy nie ułatwiają sprawy, ale dobrze, że jednak są.

TWARDA SZTUKA Maria Renart to ukryta, grywalna postać do walki wykorzystująca zwierzęta. Atakuje „rzucając" w przeciwnika gołębiem, a o innych jej zdolnościach przekonacie się, lub nie, jeśli uda się Wam ją znaleźć. Jak cud się nie zdarzy, to zawsze można Maryśkę sprawdzić wybierając ją w trybie walki z bossami w kooperacji.



Oczywiście nie uznaję tego za wielki minus. Trzeba podejść do gry na spokojnie, odpocząć od niej, gdy nie udaje się przejść jakiegoś fragmentu i wrócić, gdy nerwy miną. Bo jak się człowiek złości, to popełnia błędy i szybko przegrywa. Inna sprawa, że dodatkowe bronie znacznie ułatwiają życie, zwłaszcza w czasie walk z bossami, więc nie jest tak do końca beznadziejnie.

→I TRUDNA, ALE FAJNA

Pomimo wysokiego poziomu trudności i niezbyt intuicyjnego sterowania, da się całkiem nieźle bawić przy pierwszej Castlevanii, jaka trafiła na przenośną konsolę Sony. Pokonanie każdego poziomu daje niemałą satysfakcję, a do gry wraca się tym chętniej, że do celu można dojść różnymi drogami znajdując przy okazji kilka ciekawych bonusów. Zresztą, dla samej Symphony of the Night warto kupić Dracula X Chronicles. Ten tytuł to pierwsza klasa, chociaż nie jest tak ładny, jak remake przygód Richtera, gdzie akcję co prawda obserwuje się z boku, ale tylko tło jest dwuwymiarowe. Cała reszta, a więc również bohater i przeciwnicy to trójwymiarowe modele. Delikatny cel-shading nadaje grze staroszkolnego klimatu, który potęguje oczywiście muzyka. Szalony organista daje popis swoich umiejętności, co doskonale komponuje się z historią samotnego bohatera walczącego z wilkołakami, zombiakami i innymi ćwiczącymi kung-fu szkieletorami. Warto pograć, ale ostrzegam, jest to trudna gra i łatwo się do niej zniechęcić. ■■

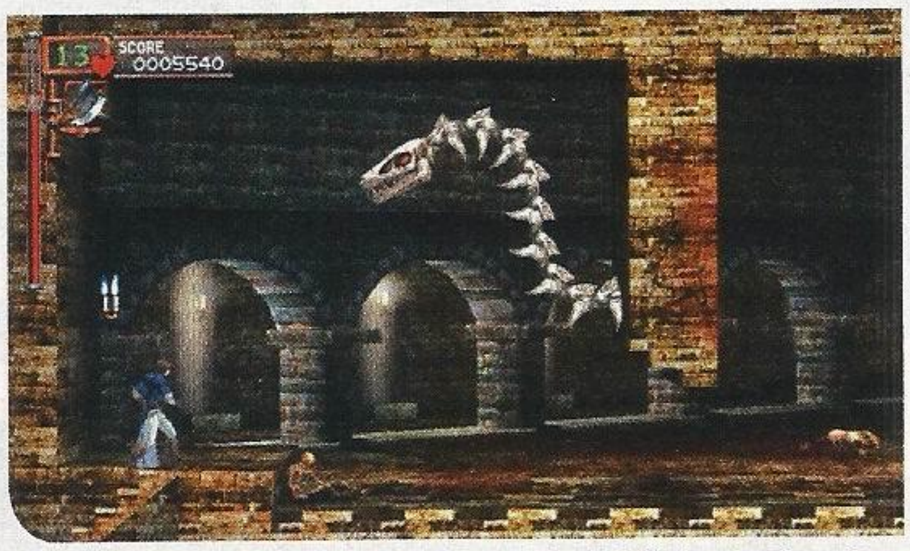
OCENA 7.3/10

➕ BONUSY, OPRAWA, KILKA DRÓG DOJŚCIA DO CELU
➖ JEDNA BROŃ, STEROWANIE, WYSOKI POZIOM TRUDNOŚCI

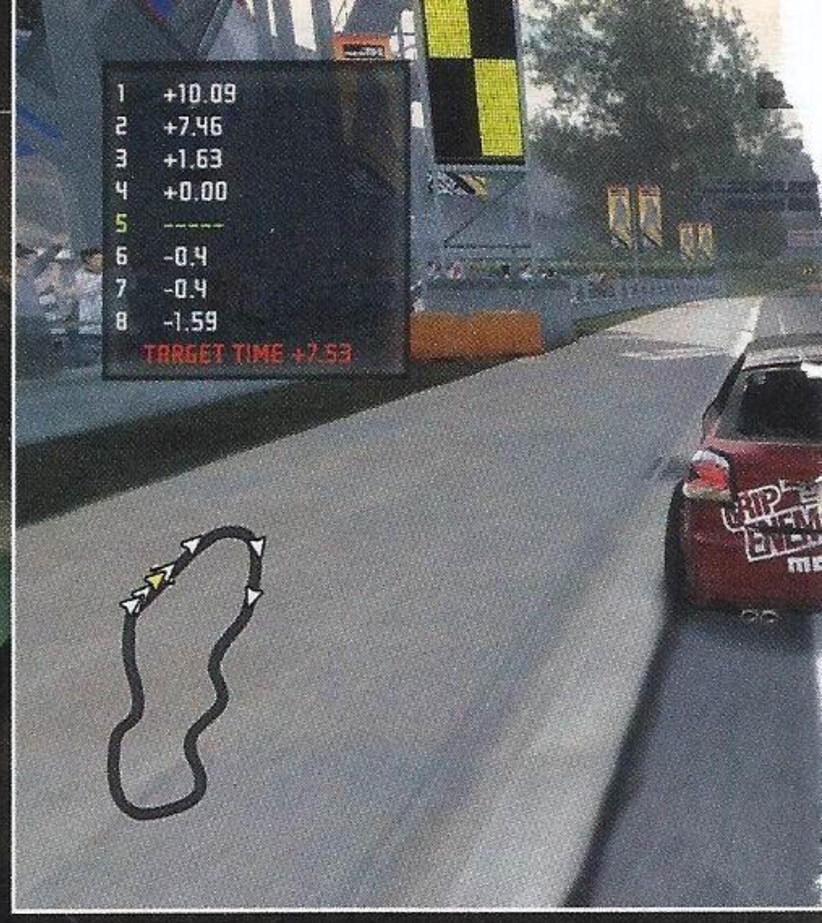
NIE POŁAMCIE PSP Z NERWÓW!

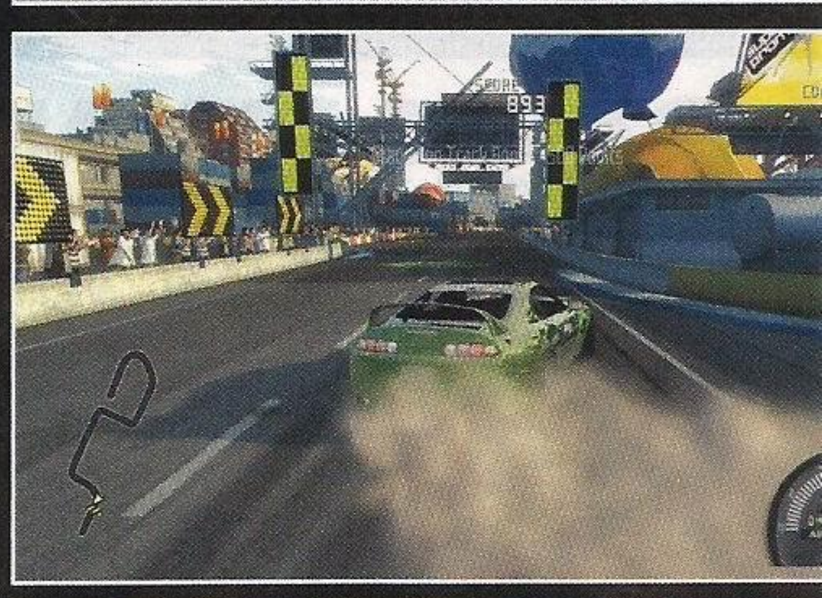
Symfonia Nocy

Chcecie odkryć Symphony of the Night? Na drugim poziomie, gdy ze ściany wychodzi minotaur, trzeba spaść w pierwszą dziurę. Richter nie zabije się, a trafi do podziemi. Idąc w prawo dochodzi się (po ciężkiej przeprawie) do bossa. Tuż przed walką warto rozwalić świeczniki, żeby zdobyć broń – bez niej pojedynek jest bardzo ciężki, bo boss ma trzy formy. Po walce zacznie się bonusowy trzeci poziom. Przy każdym rozwidleniu dróg należy wybierać górną (mijając wielki szkielet, ostrza na łańcuchach podwieszone przy suficie i wystające z ziemi ręce). Tam, gdzie walczy się ze szkieletem smoka, wisi roślina. Jeśli ma się toporek albo krzyż można nimi rozciąć liany i zrobi się przejście. Skok na wyższe półki, w prawo marsz i po kilku kolejnych skokach znajdziecie płytę nagrobka. Rozwalcie ją, a Symfonia będzie dostępna z menu. Proste? Mi zajęło półtorej godziny...



STARA SZKOŁA Nie graliście nigdy w Rondo of Blood? Jeśli chcecie zobaczyć, to albo odblokujcie (tak, też można), albo wbijcie się na [http://tinyurl.com/28cxns].





NEED FOR SPEED PROSTREET

NA ZAKRĘCIE SYMULACJI

txt: qsh

X360 | PS3 | PS2 | Wii

- Wydawca: EA
- Producent: EA Black Box
- Liczba graczy: 1-2 (8)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 3 lat

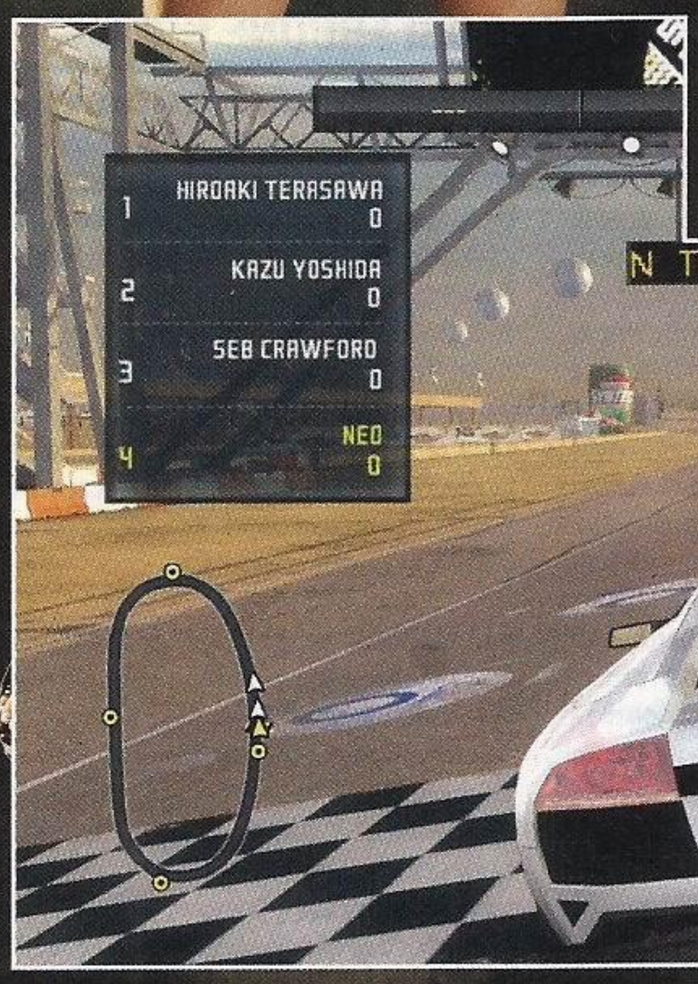
GRAFIKA ■■■■■■■■■□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■■□
MIÓD ■■■■■■■■□□
DESIGN ■■■■■■■□□□

MARCELLUS: W ostatecznym rozrachunku NFS ProStreet wypada tak sobie – mimo wszystko stara formuła moim zdaniem sprawdzała się lepiej, ciekawiej. Owszem, jest tu masa jeżdżenia, fajne samochody, więcej realizmu, ale już grafika momentami mocno zawodzi. Chrupie na zakrętach, sześćdziesięciu klatek ta gra w życiu nie wyciąga, kolory jakieś takie wyprane. Brakuje też klimatu „nielegalu" przez co gra zbliżyła się do takiej choćby Forzy, ale nie ma szans z nią konkurować na polu symulacji. Brakuje mi uciekania przed policją z Most Wanted i tego Undergroundowego blichtru. Design menusów może i jest cool, ale nieczytelny, a konieczność jeżdżenia zawodów, do których nie ma się serca sprawia, że przechodzi się je zgrzytając kłami. Chyba nie do końca o to chodziło.

Czasy, w których seria NfS kojarzona była z najdroższymi autami, jakie wymyślił człowiek, dobiegły końca. Od chwili nadania którejś z kolei części podtytułu Underground, EA niemal całkowicie porzuciło wizerunek ekskluzywności, bogactwa, wręcz snobizmu. Zastąpiono go zainspirowaną filmem „Szybcy i wściekli" wizją świata tuningowego, kręcącego się wokół pięknych, młodych i obrzydliwie bogatych smarkaczy rozbijających importowane samochody. Owszem, wciąż natknąć się było można na najnowsze modele Mercedesa, ale już Ferrari czy Lamborghini wyleciały na zbitą maskę. Wśród puli dostępnych fur zaczęły przewijać się takie wynalazki, jak Honda CRX, czy klasyczny Ford Mustang. I tak od kilku ładnych lat – Underground, Underground 2, Most Wanted, Carbon. Tegoroczna edycja niesie ze sobą zmiany głównie w wizerunku. Z wymyślonych miast przenosi się na zamknięte tory kłaniając się tym samym w pas władzom, policji i fanom...

→| POWAŻNY TUNING

Koniec z festyniarskim podejściem, stawianiem na efekciarstwo i przysłowiowy lans. Autorzy ProStreet postawili sobie za cel jak najlepsze oddanie klimatu towarzyszącemu prawdziwym zawodom ludzi znających się na tym, co robią. Innymi słowy, nowy NfS odzwierciedla faktyczne, zaczerpnięte z życia imprezy, które naprawdę mają miejsce na odpowiednio do tego celu przygotowanych obiektach. Jest więc odpowiednio zaadaptowane do ścigania się lotnisko, są wyłączone z ruchu odcinki dróg i autostrad, jest też kawałek miasta oddzielony bandami od ulic uczęszczanych przez „zwykłych" kierowców. Trasy biegną zróżnicowanymi miejscami, a do tego są całkiem ciekawie pomyślane. Szykany, wzniesienia, ostre zakręty, łagodne łuki, szerokie odcinki i wąskie gardła wymuszają wyuczenie się miejsc, gdzie należy zacząć hamowanie, a gdzie warto odpalić podtlenek azotu. Cześć obiektów stojących w bezpośrednim towarzystwie jezdni daje się przestawiać, a spotkanie z solidniejszymi kończy się kasacją samochodu!



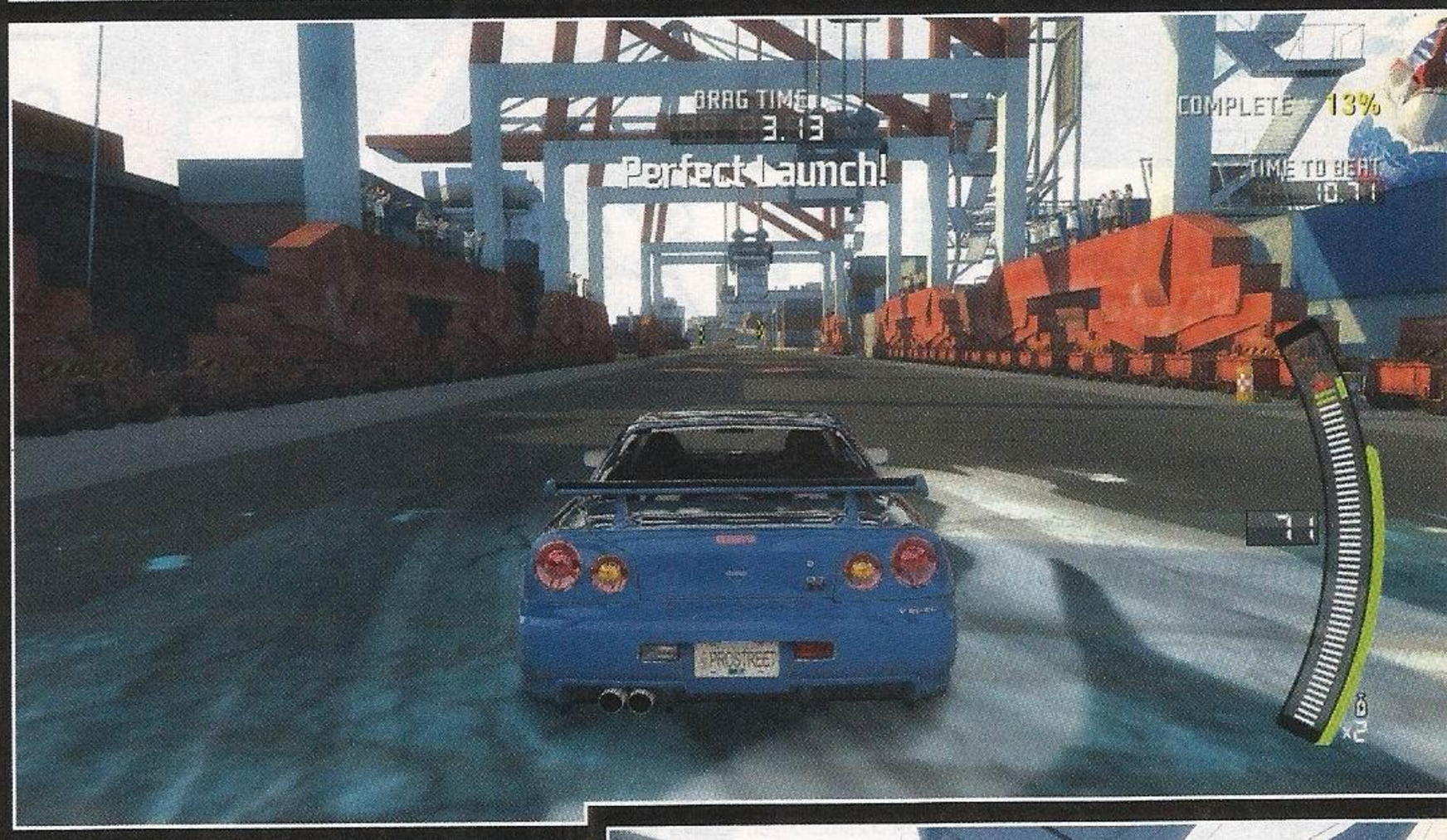
→| CO TAKIEGO?! DZWON?

Kolejny sus w stronę wiernego oddania praw rządzących rzeczywistością. Nie dość, że samochód przyspiesza, gdy kierowca wciska gaz, to jeszcze poważnie się niszczy przy kontakcie z innymi pojazdami lub wystarczająco twardymi elementami otoczenia. Koniec z bezkarnym wbijaniem się w bok przeciwnika jako formą hamowania na zakręcie i dochodzenia do uciekającego lidera. Teraz taki manewr kończy się autentycznym złomowaniem, któremu można zapobiec tylko poświęcając trudne do zdobycia talony. Trochę nie spodobał mi się jednak system szacowania uszkodzeń. Zamiast jakiegoś paska, procentowej wartości czy czegoś jeszcze bardziej przejrzystego i zrozumiałego, EA zdecydowało się na określenie stanu samochodu jako nówka, lekko i mocno uszkodzony. Na dodatek te lżejsze defekty następują dość szybko. Co się z nimi wiąże? Ano bardzo dużo. Przede wszystkim, co to za lans prowadzić zdezelowanego gruchota? Żadna kobieta nawet nie spojrzy. Druga, chyba jednak sporo bardziej istotna sprawa, to fakt, że zniszczenia mają bezpośrednie przełożenie na zachowanie się pojazdu.

Po pierwsze – aerodynamika. Po raz pierwszy ma znaczenie, czy założony spojler ma kształt szpadla, czy może gabaryty deski surfingowej. Gdy taki kawał dech spadnie na ziemię, na pewno nie będzie dociskał fury do podłoża, a takie przecież było jego zadanie. Powyginana i podwinięta maska przednia nie oferuje takich właściwości aerodynamicznych, jak błyszcząca, gładka, prosto z salonu. Uważać więc trzeba. Drożej wypada naprawa bebechów również czułych na popisy, brawurę i grzmocenie w co popadnie. Najpierw kochać się idzie zawieszenie, później hamulce, układ kierowniczy, a na końcu zaczyna szwankować sam silnik. Po kilku nie do końca pomyślnie zakończonych manewrach silnik nie tylko opiera się wchodzeniu na wysokie obroty, ale i zmiana biegów trwa niebotycznie długo, a i ściąga na stronę, po której urwany jest wahacz. Najtragiczniejsze w skutkach – jak wspomniałem – jest kasacja. Auto przed złomowaniem uratuje niebotycznie droga naprawa lub bon na nią.

DYM, DYM NA ULICACH! W magiczny sposób goście z EA opracowali tak niesamowity efekt palonej gumy, że trudno złapać oddech. Oby inni podpatrzyli ten bajer.

DRAG, NIE DRUG Poniżej można sobie spokojnie obejrzeć, jak wygląda tryb drag. W nim liczy się przede wszystkim ucho do usłyszenia momentu, w którym silnik wchodzi na wysokie obroty i odnalezienie ułamka sekundy, by przełączyć bieg na wyższy. Kluczową rolę odgrywa również podtlenek. Należy go używać na najwyższym biegu – wtedy najbardziej się opłaca.



Z LEWEJ, NA GÓRZE... Po lewej dokładnie można prześledzić trajektoria tworzenia się obłędnie wyglądających chmur, a powyżej – jedna z najbardziej pożądanych fur – Lamborghini Gallardo. Do zdobycia tylko dla wytrwałych.

PS2 TEŻ MA NFSa Nie ma mowy o tak okazałej oprawie w wersji na siedmioletnią konsolę. Najważniejsze jednak, że grafika na PS2 nie wzbudza jakichś ultranegatywnych emocji. Właściciele tego sprzętu: warto zainwestować!

→I KRÓLEWSKI MODEL

Zaczynając swoją zabawę z ProStreet musiałem określić, jaki sposób kierowania najbardziej mi odpowiada. Nie za bardzo mogę sobie wyobrazić, żeby ktoś wziął pierwszy – rodzinny. Włącza to wszelkie możliwe systemy wspomagające jazdę, oraz – uwaga! – ogranicza rolę grającego do trzymania gazu, ponieważ hamowanie też jest automatyczne. Do tej pory z podobnym rozwiązaniem spotkałem się tylko w Formule 1, dziwnie się więc poczułem widząc je w „zwyczajnym" racerze. Drugi stopień wtajemniczenia wymusił na mnie samodzielne hamowanie i wyłączenie paru z systemów. Po chwili postanowiłem sprawdzić trzeci i już wiedziałem, że to on jest jedynym słusznym i służącym do zabawy modelem jazdy. Z systemów został tylko ABS, a samochód zaczął dość ostro szarżować. Wyprowadzenie kilkusetkonnej bestii z ostrego zakrętu wymagało kilku chwil ćwiczeń, wyczucia, opanowania. Zastanawiam się, czy autorzy Forzy pozwą EA za tak widzę większego w sensu pisania drugi raz o tym samym, co przed miesiącem dokładnie opisał Wam Marcel. Gwoli lapidarnego przypomnienia: na mało czytelnej mapie wybiera się podzielone na kilka konkurencji imprezy. Zwycięstwo w serii różnych zawodów daje medal i kasę, ale dodatkowe bonusy czekają za zdominowanie turnieju. Odbywa się to przez dobitne udowodnienie przeciwnikom, kto tu rządzi. Przebicie czasów przeciwników nie o kilka, ale o kilkanaście sekund, uzyskanie znacznie większej sumy punktów za drift itp. Całość podzielona jest na cztery główne dyscypliny – grip, drift, drag i speed. Są to odpowiednio: zwykłe wyścigi, jazda poślizgami, ściganie na jedną czwartą lub pół mili i próba prędkości. Pobicie króla każdej dyscypliny upoważnia do wyzwania Ryo Watanabe – osiedlowego mistrza w Mitsubishi Prototype X.

WIERZĘ, ŻE FANI SERII NA PEWNO MAJĄ SPORO OBAW PRZED TĄ ODSŁONĄ. I SŁUSZNIE. ZMIENIŁO SIĘ CAŁKIEM SPORO

wyraźne zainspirowanie się ich linią sugerowaną. Zielone strzałki zmieniają kolor na czerwony, gdy trzeba hamować. Oczywiście można je wyłączyć, jednak w żaden sposób nie wpływa na sumy zgarniane za zwycięstwa.

→I CIĘŻKI KAWAŁEK CHLEBA

Bandy i samochody przeciwników nie są wykonane z gumy, dlatego o uszkodzenia nietrudno. Co za tym idzie, naprawy stają się koniecznością i przykrym obowiązkiem. Żeby na nie zarobić, trzeba wygrywać. A ta czynność wcale taka łatwa nie jest. Kilka pierwszych zawodów nie sprawiło mi żadnej trudności, ale reperowanie kosztowało sporo pieniędzy. Problem w tym, że kaskę zbierać należy na podzespoły i – z czasem – na coraz lepsze furety. Nie dobrze wygiąć blachę z przodu. Druga strona medalu to bardzo brzydko tnąca animacja, która w porywach stara się trzymać te kilkadziesiąt klatek na sekundę. Przy wychodzeniu z zakrętów jej poziom czasami spada do podłego minimum, przez co komfort zabawy i precyzja lecę na łeb, na szybę. Całe szczęście ścieżka dźwiękowa i odgłosy silnika jak zawsze pieszczą uszy spragnione pisku opon i wycia publiczności.

Poczucie pędu jest sugestywne, a użycie dopalacza nie wrzuca przesadzonego blura na obraz – czy to kolejny znak, że następna część pójdzie jeszcze dalej i stanie się pełnoprawnym symulatorem? Mi ta część przypadła do gustu właściwie głównie dlatego, że w tak zgrabny sposób połączyła zręcznościowe ściganie i elementy symulacji. Gdyby nie ta animacja, dałbym jeszcze więcej. Choćby dlatego, że jeżdżenia jest cała masa. Otwarci na nowości fani nie będą rozczarowani, ale szukającej wyzywającej symulacji hardkorowcy – tak. ■■

→I STRACH SIĘ BAĆ

Wierzę, że fani serii na pewno mają sporo obaw przed tą odsłoną. I słusznie. Zmieniło się całkiem sporo. Całe szczęście są też elementy, których po prostu nie mogło zabraknąć. W świetnie wyposażonym garażu nie zabrakło żadnego z ulubieńców tego zjawiska tuningu. Graficznie jest... dwojako. Z jednej strony – bardzo ładne pojazdy i panie odliczające sekundy do startu, śliczny asfalt i obłędny efekt dymu – to musi się podobać. Dbałość o detale również – ot, widać trójwymiarowy silnik, gdy

OCENA PS3/X360 8.1/10

+ BOGATY GARAŻ, MASA CZĘŚCI DO TUNINGU, MODEL JAZDY, ZNISZCZENIA
▪ TNĄCA ANIMACJA, MAŁO CZYTELNE MENUSY

NIEZBYT REALISTYCZNA, ALE I TAK KOPIE ZADY

OCENA PS2/Wii 7.1/10

+ DOBRZE, ŻE W OGÓLE JEST – TO NIEZŁA I OBSZERNA ŚCIGAŁKA
▪ GRAN TURISMO 4 SPRZED 2 LAT JEST ŁADNIEJSZE...

PRAKTYCZNIE BEZ KONKURENCJI W TYM SEZONIE

RÓŻNICE

Poczułem się dziwnie po kilku godzinach z wersjami na PlayStation 2 i 3. Wszystkie edycje na pierwszy rzut oka są pod względem merytorycznym takie same. Każda zaczyna się identycznym intro, historią opowiedzianą tak, że ręce mocno opadają. Największych różnic doszukałem się na tak bardzo zapalnym poletku graficznym. Poprzednia generacja PlayStation nie ma się czego wstydzić, ale nie ma też szans ze sprzętem zwanym „następną generacją". Różnice między X360 i PS3 to kosmetyka. Mimo to już widzę wojny fanów i przepraszania EA. Jakimś cudem animacja tnie bez względu na maszynę, ale najbardziej wyrazistymi teksturami może poszczycić się właśnie maszyna Microsoftu. Dlaczego teoretycznie mocniejsza maszyna z Japonii nie nadąża?

SONIC RUSH ADVENTURE

SONIC W STYLU NEW. SUPER MARIO BROS

txt: DANTE

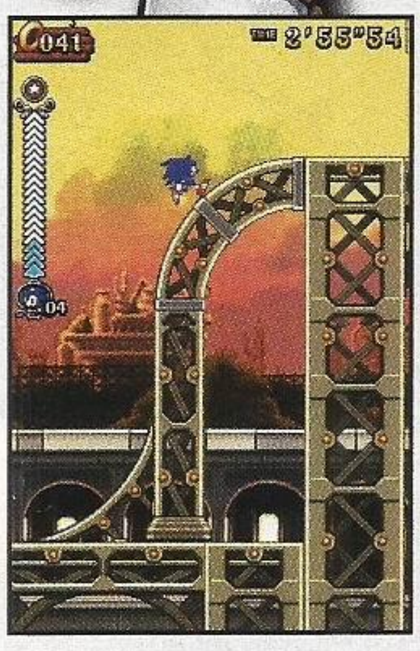
NDS

- Wydawca: SEGA
- Producent: Sonic Team
- Liczba graczy: 1 (2)
- Premiera: juz jest
- Dozwolone od: 3 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

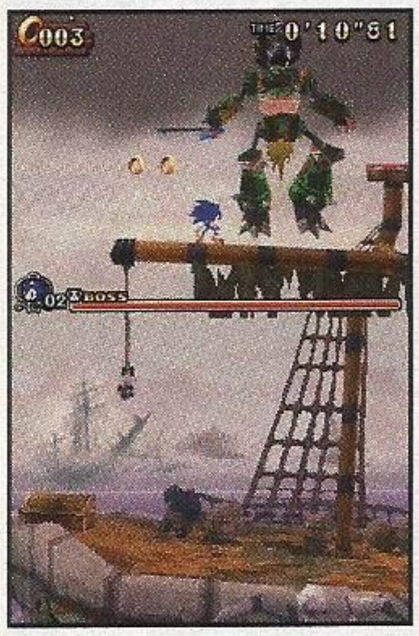
GULASH: Śliczna, efektowna i bezkrwawa gra na NDSa – Sonic Team spisało się na medal. Strasznie podoba mi się wykorzystanie stylusa w tej pozycji. No i efektowna, trójwymiarowa grafika – widać, że nie tylko z PSP da się jeszcze wycisnąć sporo mocy. Spokojnie można wydać kaskę.

Szalejąca burza nie okazała się łaskawa dla samolotu, którym lecieli Sonic i Tails. Maszyna rozbiła się, a bohaterowie wylądowali na wyspie, gdzie znalazła ich kotka o imieniu Marine. Postanowili pomóc jej w budowie skutera, a byłoby to mało istotne, gdyby nie fakt, że konstruowanie pojazdów i budynków jest motywem przewodnim fabuły.



Akcja toczy się na kilku wyspach, między którymi bohaterowie przemieszczają się skuterem stworzonym z części zarobionych za przejście tutoriala. Podróż, jak w Zeldzie, wyznacza się rysując stylusem trasę na mapie. Paliwa jednak wystarcza na krótką przejażdżkę, więc żeby dotrzeć dalej, trzeba wybudować statek. Materiały potrzebne do tego celu zdobywa się przechodząc kolejne poziomy. Tutaj uwidacznia się drobna wada nowego Sonica – często trzeba powtarzać jeden etap w kółko, by uzbierać odpowiednio dużo budulca, co sztucznie wydłuża grę. Na szczęście gra się wystarczająco przyjemnie, aby z chęcią spróbować każdego etapu po raz kolejny. Plansze są świetnie zaprojektowane, jest kilka dróg dotarcia do celu oraz sporo bonusów.

Mechanika zabawy nie zmieniła się od dawna – wciąż jest to ultraszybka, dwuwymiarowa platformówka przeplatana walkami z bossami. Zastosowano patent znany z serii SSX, czyli „no trick – no boost, no boost – no speed". Naciskając podczas skoku naprzemiennie przyciski A i B skłania się Sonica do robienia powietrznych akrobacji, ładujących pasek turbo. Po naciśnięciu X jeż zamienia się w pędzącą kulę ognia, nabierając przy tym olbrzymiej prędkości. W tym czasie jest również nietykalny. Walki z bossami opierają się na znalezieniu słabego punktu przeciwnika oraz unikaniu jego ataków, czyli wszystko po staremu.



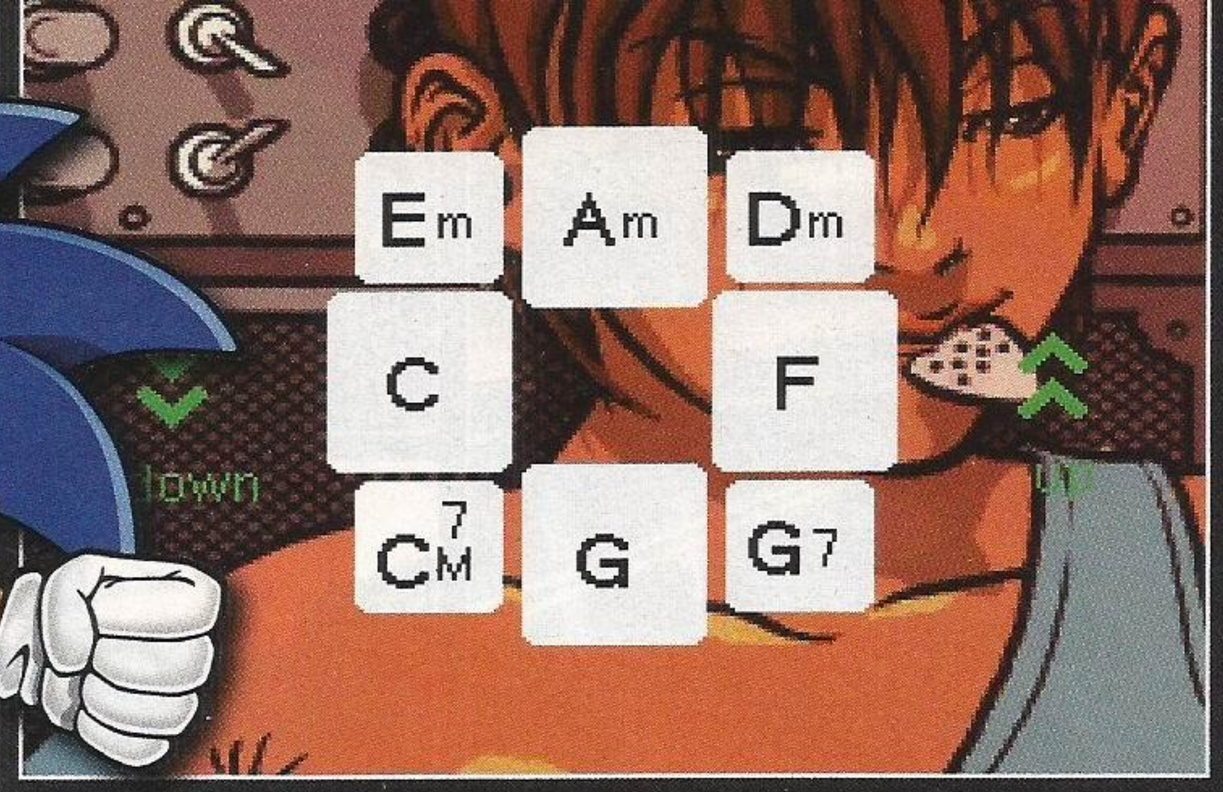
Gra wygląda świetnie – jest płynna, postacie są znakomicie animowane, a soczyste kolory wylewają się z ekranu. Liczne trójwymiarowe elementy również mogą się podobać. Mam zastrzeżenia jedynie do chrupnięć animacji zdarzających się nader często podczas walk z bossami. Muzyka to dziwne, ale przyjemne brzmienia, przypominające soundtrack z Lumines.

Sonic Rush Adventure mogę polecić każdemu fanowi gatunku. Dzięki dodaniu trybu przygodowego gra jest obszerna, a jeśli komuś nawet tego będzie mało, może bić własne rekordy w Time Attack oraz ścigać się z całym światem przez net. ■■

OCENA **8.0**/10

+ ŚLICZNA GRAFIKA. SUPERSZYBKA ZABAWA, MOTYW Z BUDOWANIEM POJAZDÓW
▪ SZTUCZNE WYDŁUŻANIE GRY, NIECIEKAWE WALKI Z BOSSAMI, ZWOLNIENIA

ŁADNA, SZYBKA, BRAĆ NIE PYTAĆ



JAM SESSIONS

BYŁO „GOTUJ Z DSEM", JEST „GRAJ NA GITARZE Z DSEM"

txt: MIELU

NDS

- Wydawca: Ubisoft
- Producent: Plato
- Liczba graczy: 1
- Premiera: juz jest
- Dozwolone od: 3 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: Najbardziej podoba mi się opcja nagrywania własnego kawałka. Jak ktoś jest muzykiem i nie ma przy sobie gitary w autobusie, czy coś, a nagle dozna olśnienia, to może zagrać na DSie, a później w domu odsłuchać i zabrać się do pracy z prawdziwym instrumentem. Choć muszę przyznać, że oprawa jest, szczerze mówiąc, koszmarna, bueeerk.

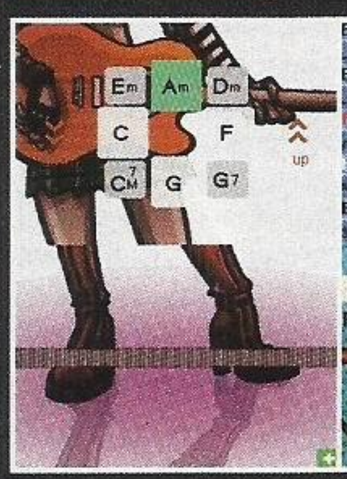
Nie jestem do końca przekonany czy w ogóle można nazywać Jam Session grą. To chyba bardziej program dla początkujących muzyków, osób, które chciałyby się czegoś dowiedzieć o rytmie, pragnących sprawdzić, czy ze swoim słuchem nadają się na gitarzystów. W grach muzycznych zawsze dokładnie widać, kiedy powinno się nacisnąć przycisk, by usłyszeć dany dźwięk, a tutaj nic takiego nie ma miejsca. Wiadomo tylko, który akord grać, w jakim tempie i w jaki sposób szarpać strunę. Na dolnym ekranie widoczna jest jedna struna, którą uderza się robiąc ruch stylusem z góry do dołu lub odwrotnie, co wpływa na wydobywający się z głośniczków dźwięk gitary. Brzmi tak naturalnie, jak to tylko możliwe, więc jeśli chcecie możecie spróbować w opcji Free Play zagrać dowolną znaną Wam piosenkę, a nie będzie brzmieć sztucznie. Samo szarpanie struny to za mało, by wydobyć jakikolwiek dźwięk. Trzeba jeszcze wybrać odpowiedni kierunek na krzyżaku – jeden z czterech akordów (plus drugie tyle po przytrzymaniu L). W opcjach można dokonać zmian w akordach dostępnych w czasie zabawy wybierając spośród stu dwudziestu, więc teoretycznie da się zagrać wszystko.

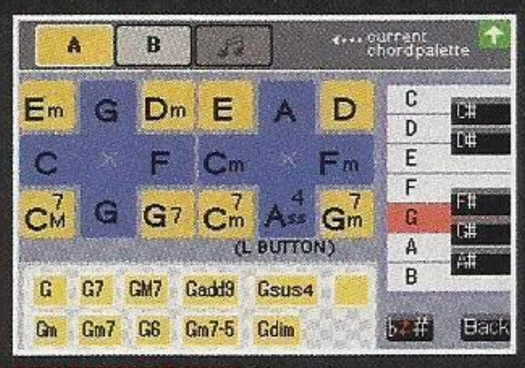
Przygotowane przez autorów piosenki, wśród których znalazły się utwory Coldplay, Toma Petty'ego czy Avril Lavigne, rozpisane zostały na akordy i dokładnie widać, w jakim tempie i w którym kierunku należy poruszać stylusem. Wszystkie informacje znajdują się na górnym ekranie, trzeba tylko nauczyć się je odczytywać. Co ciekawe, można grać każdą piosenkę po swojemu, co nie ma wpływu na wynik końcowy. Na przykład dlatego, że w ogóle nie ma żadnej punktacji, jak w innych grach muzycznych. Jam Session nie nadaje się więc dla herosów gitary lubiących śrubować swoje wyniki. Inna sprawa, że szarpiąc strunę wcale nie słyszy się całej piosenki. Nikt nie śpiewa, nie ma perkusji, nie buczy bas. Ciężko czasem rozpoznać ukochany kawałek, ale cóż, jest to na pewno najbardziej profesjonalna ze wszystkich gier muzycznych. Tylko oprawa mogłaby być mniej oszczędna. Kilkadziesiąt rodzajów tel, to niewiele. Górny ekran to kreseczki pokazujące, kiedy trzeba uderzać strunę, a dolny to w sumie tylko struna. Nic pięknego, ale podkreślam, nie jest to normalna gra. ■■

OCENA **6.5**/10

+ SWOBODNE GRANIE NA EKRANIE, STYLUS ROBI ZA KOSTKĘ
▪ PASKUDNA OPRAWA, GRANIE DLA SAMEGO GRANIA

POCZĄTKUJĄCY MUZYCY BĘDĄ ZACHWYCENI. INNI – NIEKONIECZNIE





RUN FORREST, RUN! Normalny gracz na widok takiego ekranu ucieknie w popłochu. Za to młody muzyk będzie wręcz zachwycony. Sam wpisz się na właściwą listę.

mArgines — ZNALEZIONE POD BIURKIEM

MY LITTLE FLUFTIES

■ Konsola: NDS ■ Wydawca: Jowood ■ Ocena: 4/10

Nintendogs było tak wielkim hitem, że wciąż pojawiają się naśladowcy. Oto kolejny. Można wybrać rasę chowańca oraz ilość stworków, które mamy pod opieką. Każde zwierzątko ma swoje potrzeby, chce się bawić, odpoczywać, jeść i musi korzystać z toalety. Wszystko byłoby w porządku, gdyby nie prędkość poruszania się chowańców. Można się zestarzeć zanim zwierzątko dojdzie we wskazane miejsce. Wybór wciąż jest jeden – Nintendog (in the Fog). Oops. ■■ [Dante]

THE SETTLERS

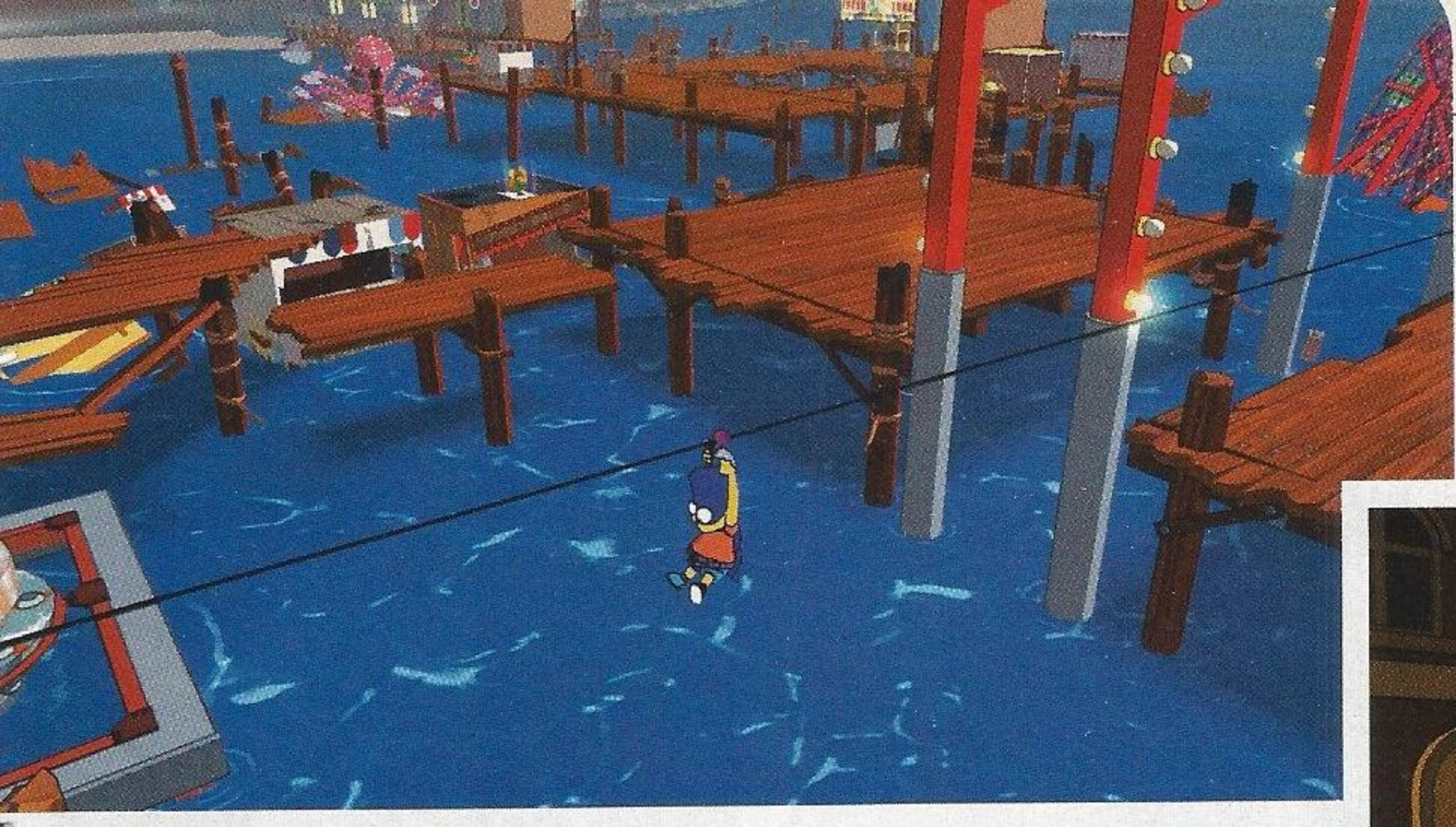
■ Konsola: NDS ■ Wydawca: Ubisoft ■ Ocena: 2/10

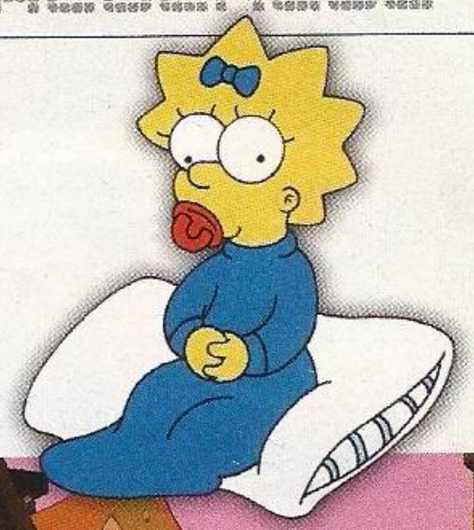
Któż nie zna tej wielkiej serii strategii ekonomicznych korzeniami sięgającej czasów Amigi? Niestety... Grafika wygląda jak w oryginale, ale przesuwanie ekranu nie jest płynne. Buduję pierwszy budynek i sprawia mi to problem, bo ikonki nie reagują, choć pukam w nie stylusem sto razy. Naciskam przycisk oddalający widok, a gra się zawiesza. Nie da się w to grać. Siedem miesięcy przekładania premiery, a dostajemy crap pełen błędów i to bez tutoriala? To zbrodnia na fanach serii. ■■ [Dante]

TANK BATTLES

■ Konsola: NDS ■ Wydawca: Midas ■ Ocena: 2/10

Tęskniliśmy za Midasem. Tym razem atakują DSa strzelanką z czołgami w roli głównej. Na dolnym ekranie jest mapka z jednostkami – kropkami. Rysuje się na niej trasę przejazdu czołgu i wyznacza kierunek ostrzału. Problem w tym, że trafiać trzeba bardzo precyzyjnie, kropki na mapie są małe, a żeby wycelować trzeba patrzeć na górny ekran, co jest wykonalne chyba tylko dla ludzi z rozdwojeniem jaźni. Albo dla kosmitów z czterema oczami. Nie ma nawet celownika... Crap. ■■ [Dante]





LOTNY MULTIPLAYER Grafika, mimo swego niewątpliwego uroku, jest dość prosta. Trudno, żeby nagle było inaczej. Co ciekawe, w każdej chwili można podłączyć drugiego pada i wcisnąć na nim start. Ekran dzieli się od ręki, a druga postać oddana zostaje w ręce kolegi/koleżanki. Wtedy walka z przeciwnościami losu jest większą radochą.

THE SIMPSONS GAME

txt: qsh

X360 | PS3 | PS2 | PSP

- Wydawca: EA
- Producent: EA
- Liczba graczy: 1-2
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 7 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD
DESIGN

GULASH: Film łyknąłem z uciechą, duży ze mnie fan talentu Matta Groeninga. Sądziłem też, że gra będzie w jakiś tam sposób odwoływać się do wydarzeń z pełnometrażowego obrazu. Skończyło się na całkiem znośnej platformówce z kilkoma elementami układanki, walki i używania przekombinowanych umiejętności. Duży plus za profesjonalnie nagrane kwestie i grafikę, która wraz z Naruto na X360 pokazuje, jak na potężnym sprzęcie wyglądają kolorowe bajki. W dobie potężnych produkcji okresu świątecznego odradzam jednak atakować nie-fanom. Nie znajdą tutaj szokujących rozwiązań, a raczej masę dowcipów i parodii naszej branży. Medal of Homer – nieźle się uśmiałem na widok grubasa ubranego w mundur i w hełmie na głowie.

ŚWINA CHODZĄCA PO SUFICIE – BEZCENNE...

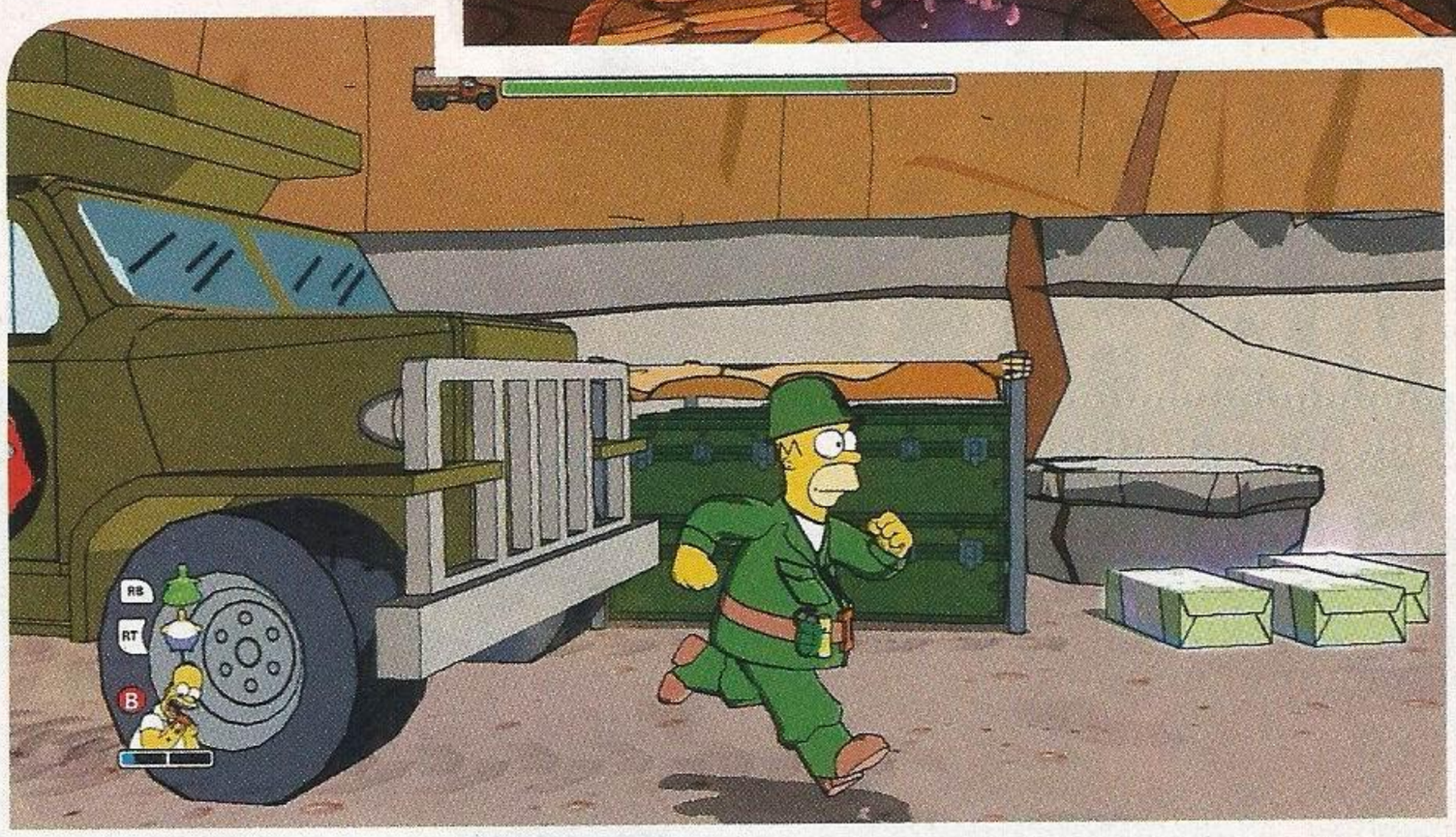
Wywody z zeszłego miesiąca na temat: „Dlaczego Simpsonowie nie przyjęli się w polskiej telewizji?" przeszły bez większego echa. Nie tak dawno w kinach gościliśmy (tak, ciągle rewelacyjny) film, a teraz na konsolach wszelakich pojawia się odpowiednia produkcja, czyli...

→I THE GAME

Żałuję, że nie pokuszono się o jakieś nawiązania do fabuły kinowego obrazu. Zamiast tego dostaliśmy zlepek średnio powiązanych ze sobą misji. Zmieniła się również konwencja względem poprzedniej odsłony żółtej rodzinki na konsolach. Wówczas mieliśmy otwarte miasto i zasady rodem z GTA. Teraz jest również miasto, ale znacznie mniejsze, bez samochodów, za to z przystankami. No i dobór bohaterów odbywa się zupełnie inaczej. Wcześniej do każdego „rozdziału" przypisana była inna postać. Teraz przy wspomnianych przystankach należy z listy dostępnych (nie wszyscy od razu) członków rodzinki wybrać sobie dwójkę i udać się w zaznaczone słupem światła miejsce, by rozpocząć misję. Po drodze mija się masę miejsc charakterystycznych dla Springfield. Jest jak zawsze czysta i zadbana szkoła, ulica handlowa ze sklepami, obskurny bar u Moego. Zaakceptowanie zadania przenosi postacie na zamknięte tereny działań, czyli np. do muzeum, lasu, kanałów. Wtedy też gra zamienia się w trójwymiarową platformówkę nasyconą sporą ilością logicznych zagadek, gdzie nie bardzo można się zgubić, ale zaklinować i zamotać – jak najbardziej.

→I KTO TO WYMYŚLIŁ?

Znowu odwołam się do poprzedniej, bardzo udanej growej adaptacji Simpsonów. Przyjemnie było patrzeć, jak postacie zachowują się „normalnie", nie emanują mocami i umiejętnościami przerastającymi serialowe realia. Teraz fabuła opowiada o tym, jak Bart po nieudanym zakupie brutalnej Grand Theft Scratchy znajduje na tyłach sklepu instrukcję do gry ze swoim i rodzinki udziałem. Wyczytuje z niej, jakie to wspaniałe zdolności drzemią w każdym z nich i po kolei bierze tatę, siostrę, mamę i drugą siostrę na przygodę z wykorzystaniem tychże umiejętności. Brzmi durnie – i takie też jest, niestety.

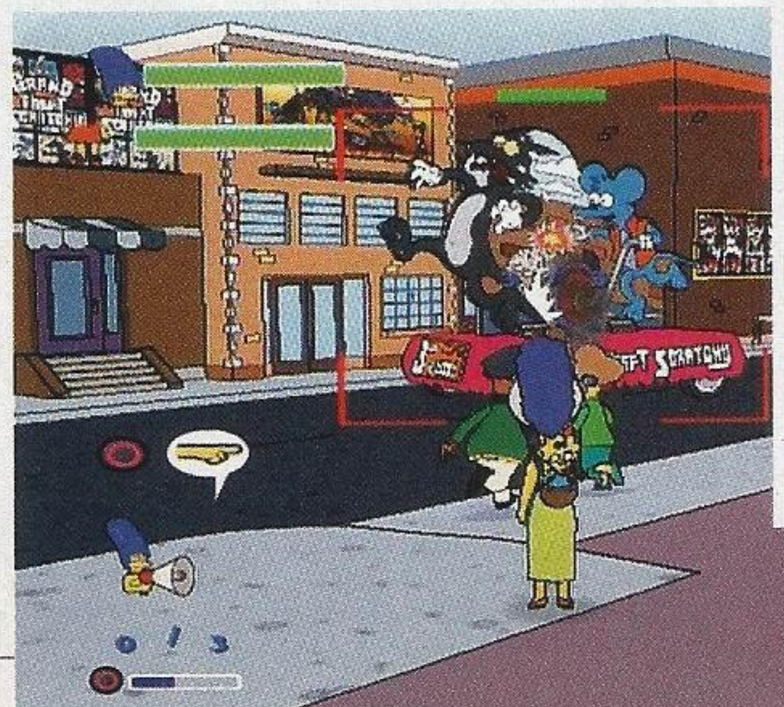


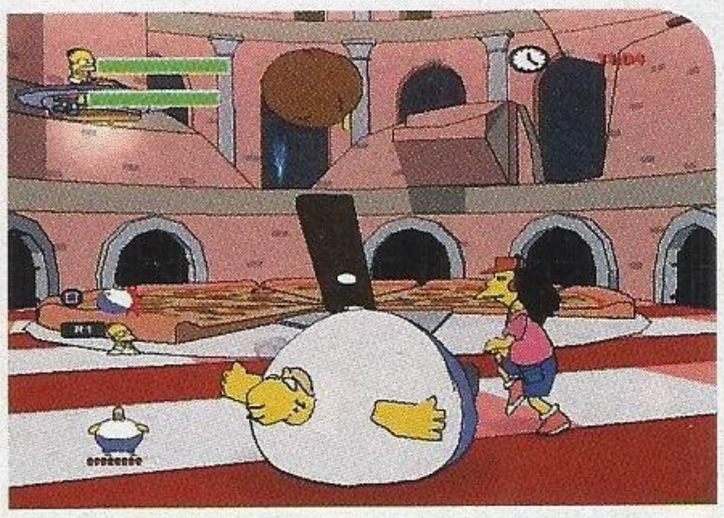
Historia nie jest tak porywająca, jak ta filmowa, co to, to nie. Poszczególne questy nie są ze sobą połączone, za to każdy opowiada jakąś tam historyjkę. W muzeum musiałem zapobiec kradzieży kości dinozaurów, w lesie uratować drzewa przed wycinką. Trudno mówić tutaj o jakimś przełomie, brak jest porywających momentów. No i przede wszystkim rażą niektóre pomysły. To, że każda postać umie skakać – ok. Atakować ręką? Jasne. A że Lisa ma zdolności telekinetyczne, zamienia się w bosą super-dziewczynkę? Homer beka mocno lub bardzo mocno, przeistacza się w kulę tłuszczu, albo wciąga hel i unosi się jak balon. No błagam. Równie niedorzeczne schematy ma Marge i Maggie. Poza Bart-manem nie skojarzyłem żadnego sensownego odwołania do serialu, o pełnometrażowej produkcji nie wspominając. Dla mnie to spory minus, a te umiejętności są takie jakieś nijakie.

→I PODWYŻKA

Mimo żali wylewanych bobrowymi łzami, przyznać muszę, że przy **The Simpsons Game** bawiłem się całkiem nieźle. Gagi jak zawsze stoją na najwyższym poziomie, co w akompaniamencie głosów aktorów grających w serialu daje masę satysfakcji i sugeruje, że faktycznie ogląda się któryś odcinek. Nie chcę za bardzo psuć niespodzianek fanom, dlatego też wspomnę, że zarówno dziadek, jak i Homer momentami walą takie teksty, że kapcie spadają ze śmiechu. Warto włączyć napisy, żeby nie pominąć jakiegoś słówka.

Plusy dla grafików. Postacie animowane są tak sobie (Bart beznadziejnie biega), ale wykonane – przyklasnąć to za mało. Cieszy przywiązanie do detali – mieszkanie Simpsonów przeniesiono żywcem z ekranu telewizora. Baty dla kamerzysty za pracę kamery. W pewnym momencie mało nie zacząłem kląć, bezskutecznie skacząc od jednej ściany do drugiej, jako Bartman łażący po niektórych powierzchniach. W terenie porozrzucana jest masa świecidełek do kolekcji – Homer zbiera kapsle, a Marge talony na zakupy. Jako fan serialu czuję się zmieszany. Fajnie oglądać ulubieńców w akcji, mimo że mechanizmy mogły być znacznie lepsze. Zabawny średniak. ■■





A TAK NA PS2 Mniej detali, mniejsza rozdzielczość, ale równie zabawnie i kreskówkowo. Podobnie jest na PSP.

OCENA 6.5/10

+ ODDANE REALIA, BOHATEROWIE, MIEJSCA, HUMOR
– KAMERA, DZIWNE ZDOLNOŚCI, NIECO CHYBIONA KONWENCJA

ZRĘCZNOŚCIOWO-LOGICZNA BAJKA DLA FANÓW

Mieć Homera

Do historii przejdzie protest Rockstar, które poczuło się oburzone tak jawną i bezpardonową parodią swoich produktów. To dość dziwne ze strony producenta wyśmiewającego się zawsze i wszędzie z absolutnie wszystkiego. Twórców GTA i Manhunta oburzyły nazwy achievementów, takie, jak Hot Coffee, czy Grand Theft Scratchy. Wygląda jednak na to, że ich apel został zlekceważony, bo w pełnej wersji gry obie nazwy figurują. Co do osiągnięć, to ich lista jest całkiem długa i zakłada dość standardowe wymagania. Zebranie wszystkich suwenirów każdą z postaci to jedno, ale pobicie niektórych plansz w próbie czasowej zakrawa na istną masakrę.

ZŁY PAN KRET Nie byłoby prawdziwej platformówki bez walk z bossami. Jak to w przypadku Nintendo bywa, są to zazwyczaj przerośnięte zwierzaki i owady. I zgodnie z kardynalną zasadą gatunku, trzeba znaleźć na nich sposób. Szkoda, że po trzech strzałach padają.

UFF, JAK GORĄCO Widzicie ośmiornicę powyżej? A śliczne efekty, jakimi potraktowano teksturę planety? SMG atakuje podobnymi smaczkami na każdym kroku i możecie poczuć się zaskoczeni, kiedy akurat traficie na miejscówkę, która nie lśni jak wypolerowane srebro.

SUPER MARIO GALAXY

NINTENDO SIĘGNĘŁO GWIAZD

txt: KAXI

Wii

- Wydawca: Nintendo
- Producent: Nintendo
- Liczba graczy: 1-2
- Premiera: 16 / XI
- Dozwolone: od 3 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD
DESIGN

GULASH: Konsole oniec tych podniosłych wstępów. Mario w końcu nie jest epicki, tu chodzi jedynie o czystą radość płynącą z biegania po planszach i zbierania gwiazdek. A do tego nie są potrzebne zawiła fabuła czy chwytające za serce przerywniki, tak więc ich tu zwyczajnie nie znajdziecie. Jest za to przebogaty (wszech)świat i wesoły klimat, a przede wszystkim tysiące przepaści do przeskoczenia, pułapek do ominięcia, przycisków do uruchomienia i sekretów do odkrycia. Super Mario ominięcia, przycisków do uruchomienia i sekretów do odkrycia. Super Mario przycisków do uruchomienia.

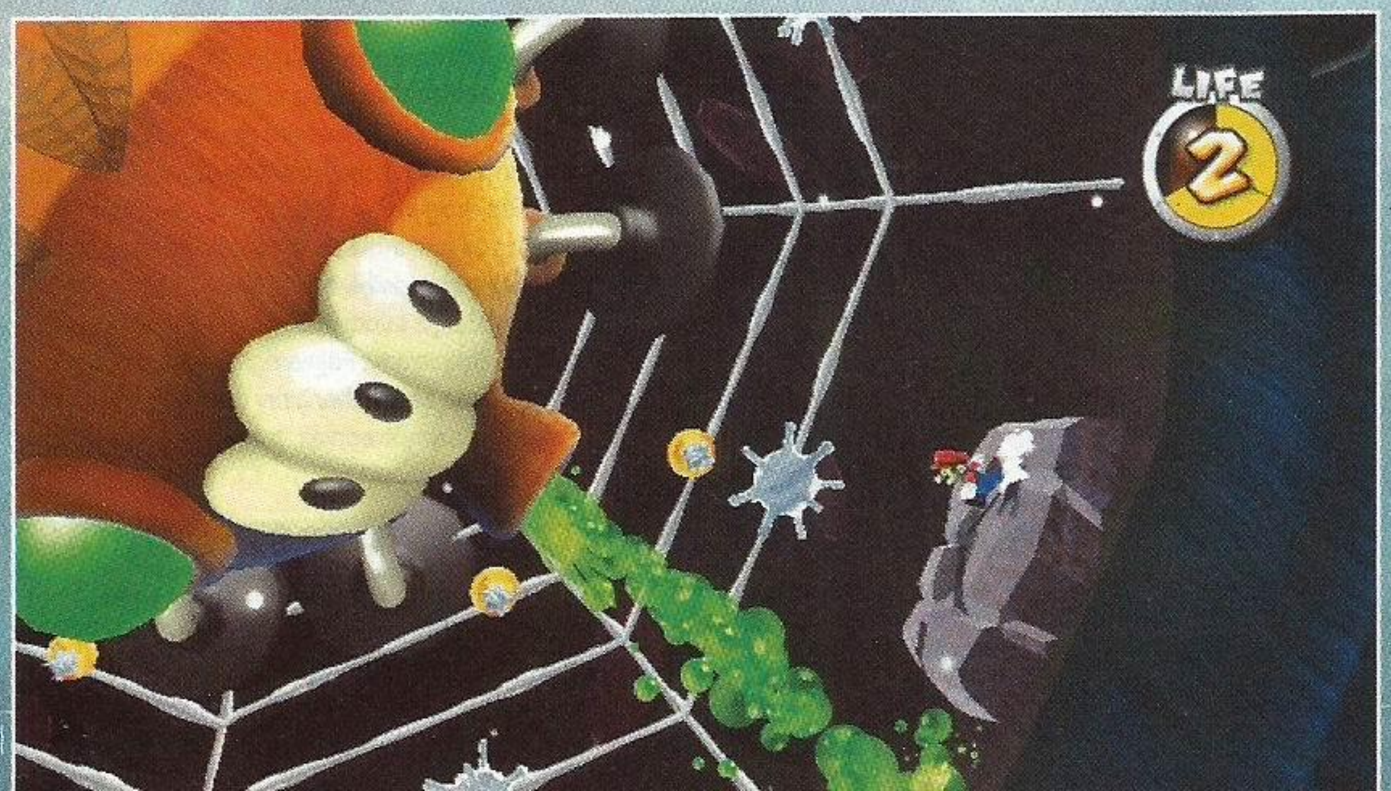
Na ten moment czekały miliony graczy. Na drugie podejście Miyamoto do pobicia własnego arcydzieła. Pierwsze, wraz z Super Mario Sunshine na GameCube, delikatnie mówiąc było nie do końca udane. Do dziś Mario 64 jest więc uważany za najlepszą grę platformową wszech czasów. A właściwie, do dziś był. Po jedenastu latach Nintendo nareszcie dostarczyło godnego następcę legendarnego tytułu.

Koniec tych podniosłych wstępów. Mario w końcu nie jest epicki, tu chodzi jedynie o czystą radość płynącą z biegania po planszach i zbierania gwiazdek. A do tego nie są potrzebne zawiła fabuła czy chwytające za serce przerywniki, tak więc ich tu zwyczajnie nie znajdziecie. Jest za to przebogaty (wszech)świat i wesoły klimat, a przede wszystkim tysiące przepaści do przeskoczenia, pułapek do ominięcia, przycisków do uruchomienia i sekretów do odkrycia. **Super Mario Galaxy** w zadziwiający sposób łączy platformowe korzenie z innowacją. To kolejny etap ewolucji gatunku, który ostatnio skazany był na syntezy z shooterami czy slasherami. Krótko mówiąc: SMG to stuprocentowy platformer, ale jakiego wcześniej nie widzieliście.

→I ISTNY KOSMOS!

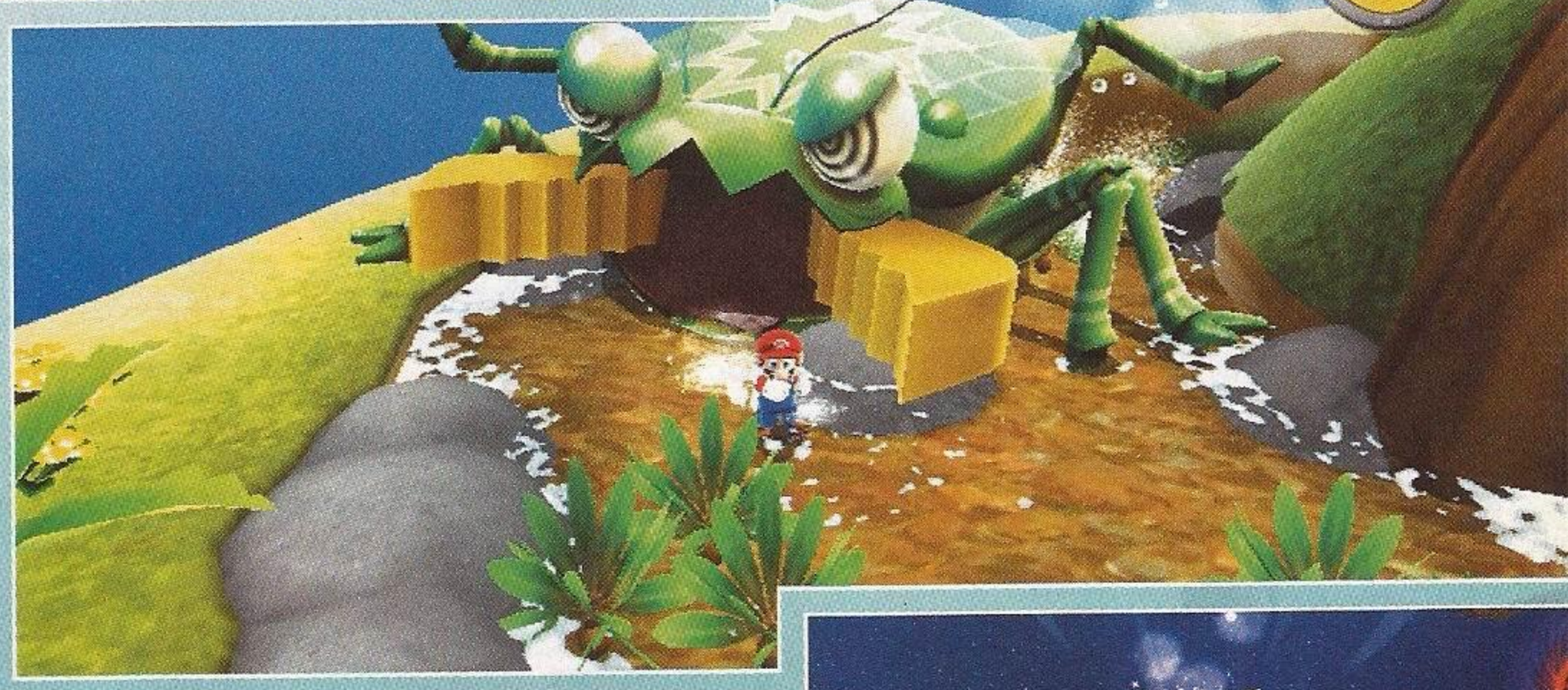
Jeżeli ktoś jeszcze nie wie, tym razem w wyniku niecnych knowań Bowsera Mario trafia w przestrzeń kosmiczną. Odnajduje go tajemnicza Rosalina, opiekująca się gwiazdami, która od tego momentu będzie starała się pomóc bohaterowi w uratowaniu, jak zwykle porwanej, księżniczki Peach. I to właśnie obserwatorium kosmiczne wspomnianej Rosaliny jest bazą wypadową, tak jak zamek czy Delfino Plaza w poprzednich częściach. Światów do zwiedzenia jest ponad czterdzieści, a można je z grubsza podzielić na trzy rodzaje. Są więc klasyczne poziomy, zwane tu galaktykami, na których do wykonania jest kilka zadań, a co za tym idzie do zebrania tyleż samo gwiazdek. Poza nimi liczne reprezentowane są levele czysto zręcznościowe, będące po prostu torem przeszkód zbudowanym z klocków, bez żadnych drzewek, jeziorek czy skał. Ostatnia grupa to starcie z Bowserem. Oczywiście to bardzo generalny zarys, ale chodzi o to, że galaktyki dwóch ostatnich typów wystarczy przejść raz, by być pewnym zdobycia wszystkiego. Dlatego wróćmy do grupy pierwszej, ponieważ to tam czai się mięsko.

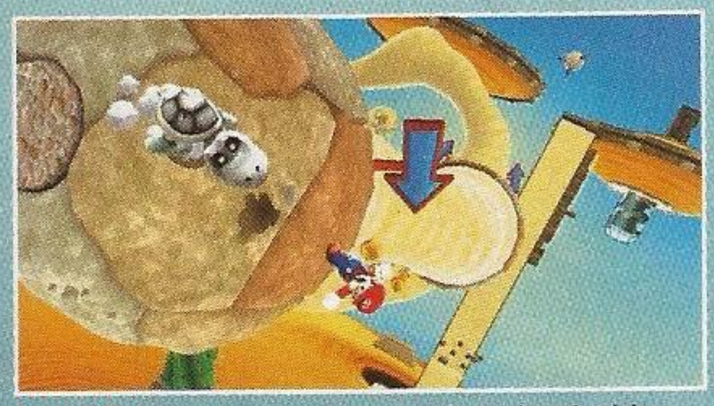
Powiedzmy sobie jedną rzecz: plansze są naprawdę spore. Nie zawsze to widać, ponieważ wszystko zawieszone jest w przestrzeni, ale znajduje się na nich tyle różnych ścieżek, że nie zgłębicie ich sekretów za pierwszym razem. Jeżeli poziom składa się z jednej dużej planety, możecie być pewni, że wokoło niej orbituje kilka małych, na których na pewno znajdziecie coś ciekawego. Tylko musicie wpierw wymyślić, jak się tam dostać. Standardowo w każdej galaktyce możecie uzyskać trzy gwiazdki, ale niech to Was nie zwiedzie. Wystarczy zboczyć z najbardziej oczywistej drogi, a może się okazać, że odkryliście jeden z dziesiątków sekretów. Do tego dochodzą losowo pojawiające się komety zmieniające zasady rządzące w danej galaktyce. Dzięki nim zgarniecie kolejne z tradycyjnej sto dwudziest-



PIĘKNY START Pięcioramienne gwiazdy wystrzeliwują Mario w kierunku najbliższego obiektu. Wystarczy podskoczyć i machnąć lekko wiilotem, by wystartować niczym rakieta i podróżować wśród kosmicznych wspaniałości.

OPONENCI MARIANA Szeregi wrogów nie zmieniły się szczególnie wobec innych przygód Mario. Koopy, Goombasy i reszta ekipy powraca, uzupełniona o kilka mało wyrazistych maszkar, jak choćby futrzaste pchły.





ZANURKUJ Wodne światy to jedne z najładniejszych miejsc w Super Mario Galaxy. Ciecz wygląda rewelacyjnie zarówno z lądu, jak i w czasie nurkowania. To samo można powiedzieć o świetle, które pieknie załamuje się w tafli.

DOŻYWIANIE Star Bits przydają się także do karmienia Lumów. Lumy to dzieci-gwiazdy, którymi opiekuje się Rosalina. Nakarmione potrafią przeistoczyć się w nową planetę, gwiazdę bądź nawet całą galatykę.

ki gwiazd, pod warunkiem, że wpierw wykonacie bonusowe zadanie. Może nim być dotarcie do celu na czas, bez straty energii, czy też pokonanie w wyścigu sobowtóra Mario. Roboty jest masa, a różnorodność to drugie imię tej gry.

→I NIE IGRAJ Z GRAWITACJĄ

Jak wspomniałem, plansze składają się z planet. Każda z nich ma własną grawitację, co wiąże się z tym, że nie da się z nich spaść. Dlatego chodzenie bokiem czy do góry nogami, to w Galaxy chleb powszedni. Niesamowicie wygląda moment, kiedy wyskoczycie w pustą zdawałoby się przestrzeń, po-czym przyciągnie Was najbliższy kawałek globu, obracając Mariem w międzyczasie. Mimo tego czasami można spaść, jednak jest to spowodowane obecnością czarnej dziury w pobliżu. W ciągu kilkunastu godzin gry zdarzyło mi się dokładnie raz, że spodziewałem się obejść planetę wokoło, a w rezultacie straciłem życie. Zawsze musi się znaleźć jakiś głupi, który nie zrozumie zamysłu autorów. Jednak asteroidy i planety, które da się zbadać od góry, z boku i od dołu, a często również od wewnątrz, to tylko początek zabawy z grawitacją. Zdarzają się sekcje, kiedy siła ciążenia zmienia się niemal z każdym krokiem i trzeba strasznie uważać, by nie spaść na podłogę, która przed chwilą była sufitem. Sprawy komplikują się jeszcze bardziej, kiedy trzeba manipulować fizyką, by dostać się w upragnione miejsce.

Ale igraszki z grawitacją to nie jedyne, co ma do zaoferowania świat SMG. Programiści pozbierali wiele ciekawych pomysłów również z innych gier i twórczo zaadaptowali je do uniwersum Mario. Ogromni bossowie, na których czubek trzeba się wspiąć, jako żywo przywodzą na myśl Shadow of the Colossus. Znajdzie się tu także kilka wyścigów ala Wave Race oraz scrollowane sekcje niczym w dwuwymiarowych platformówkach. Sporo innowacji wprowadzają także power-upy, dające hydraulikowi unikalne zdolności. Mario w stroju pszczółki już pewnie widzieliście. Dzięki niemu może latać na krótkie odległości i przyklejać się do plastrów miodu, unikając jednocześnie wody. Jednak moim numerem jeden jest bez wątpienia Mazza zamieniony w sprężynę – potrafi wtedy wysoko skakać, ale nie może się zatrzymać ani ustać w miejscu, przez co sterowanie staje się niezłym wyzwaniem.

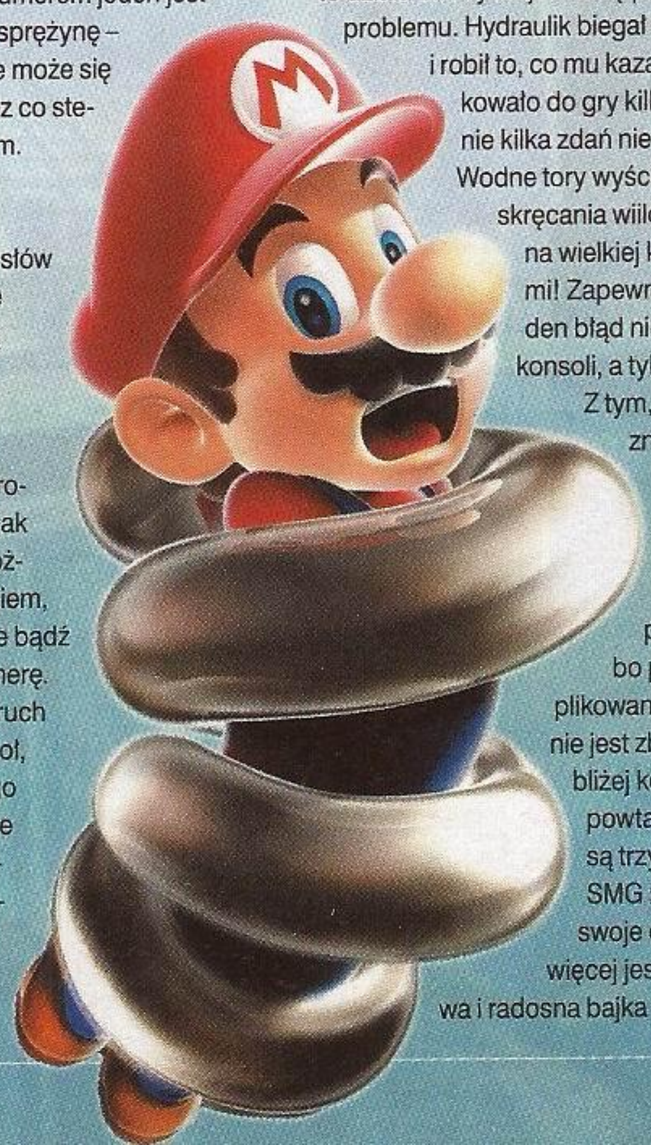
→I GWIAZDOZBIÓR

Właśnie – sterowanie. Czas na kilka słów o tym niezwykle istotnym elemencie każdej gry. Nintendo podjęło mądrą decyzję i nie próbowało wykorzystać każdej możliwej funkcji wiilota, udziwniając maksymalnie klawiszo- i „machaniologię". Zamiast tego sterowanie odbywa się prawie tak samo jak zawsze. Choć 'prawie' robi wielką różnicę. Biega się standardowo analogiem, A odpowiada za skok, Z to kucnięcie bądź upadek na tyłek, zaś C centruje kamerę. Na tym kończy się standard. Nowy ruch Mariana, czyli nieco crashowy kręcioł, wykonuje się za pomocą delikatnego potrząśnięcia kontrolerem, obojętnie wiilotem czy gruchą. Co najważniejsze, działa absolutnie za każdym razem. Ale to nie koniec nowości. Otóż na ekranie cały czas widać gwiazdkę symbolizującą, gdzie akurat gracz mierzy pilotem. Za jego pomocą zbiera się między innymi wszędobylskie kryształki, zwyczajnie je wskazując, które potem można wystrzeliwać w przeciwników. Oprócz tego kursor służy także do aktywowania niebieskich gwiazdek (wiem, że to słowo jest nadużywane w tekście, ale w SMG prawie wszystko jest właśnie gwiazdką), które przyciągają do siebie Mariana i można w ten sposób się przemieszczać. Tak to działa zazwyczaj i muszę przyznać, że nie miałem cienia problemu. Hydraulik biegał zawsze tam, gdzie chciałem i robił to, co mu kazałem. Jednak Nintendo wpakowało do gry kilka etapów, w których ostatnie kilka zdań nie ma żadnego zastosowania. Wodne tory wyścigowe zmuszają gracza do skręcania wiilotem w nadgarstku, a jazda na wielkiej kuli... A to już zobaczycie sami! Zapewniam w każdym razie, że żaden błąd nie będzie spowodowany winą konsoli, a tylko i wyłącznie grającego.

Z tym, że tych błędów nie będzie znowu aż tak strasznie dużo. Nintendo kontynuuje swój zwyczaj obniżania poziomu trudności, w związku z czym przez Galaxy przebija się jak przez masełko. Nie jest źle, bo plansze robią wrażenie skomplikowaną budową, ale w praktyce nie jest zbyt ciężko je pokonać. Czym bliżej końca, tym częściej będziecie powtarzać dany fragment, ale co to są trzy lub cztery próby? Nikt przy SMG nie zje pilota z nerwów, co ma swoje dobre i złe strony. I w sumie więcej jest tych dobrych, bo tak kolorowa i radosna bajka nie powinna denerwować, ale

WE DWÓCH

Super Mario Galaxy pozwala na zabawę również dwóm osobom jednocześnie. Jednak wszystkich, którzy spodziewają się uratowania księżniczki Piczki w kooperacji, muszę rozczarować. Osobę z drugim wiilotem reprezentuje jedynie kursor na ekranie, analogiczny do gwiazdki pierwszego gracza. W związku z tym zakres jej możliwości jest niewielki. Może jedynie pomóc w zbieraniu kryształów, wystrzeliwać je w kierunku wrogów lub przyczynić się do wyższego skoku Mariana. Niewiele, sami przyznacie. Dlatego ta opcja wydaje się przeznaczona dla rodziców, którzy chcą pomóc swoim pociechom czerpać radość z zabawy. Wiecie, taka niewidzialna, pomocna dłoń. Pomysł wart odnotowania, ale dla przeciętnego gracza w sumie bezużyteczny.

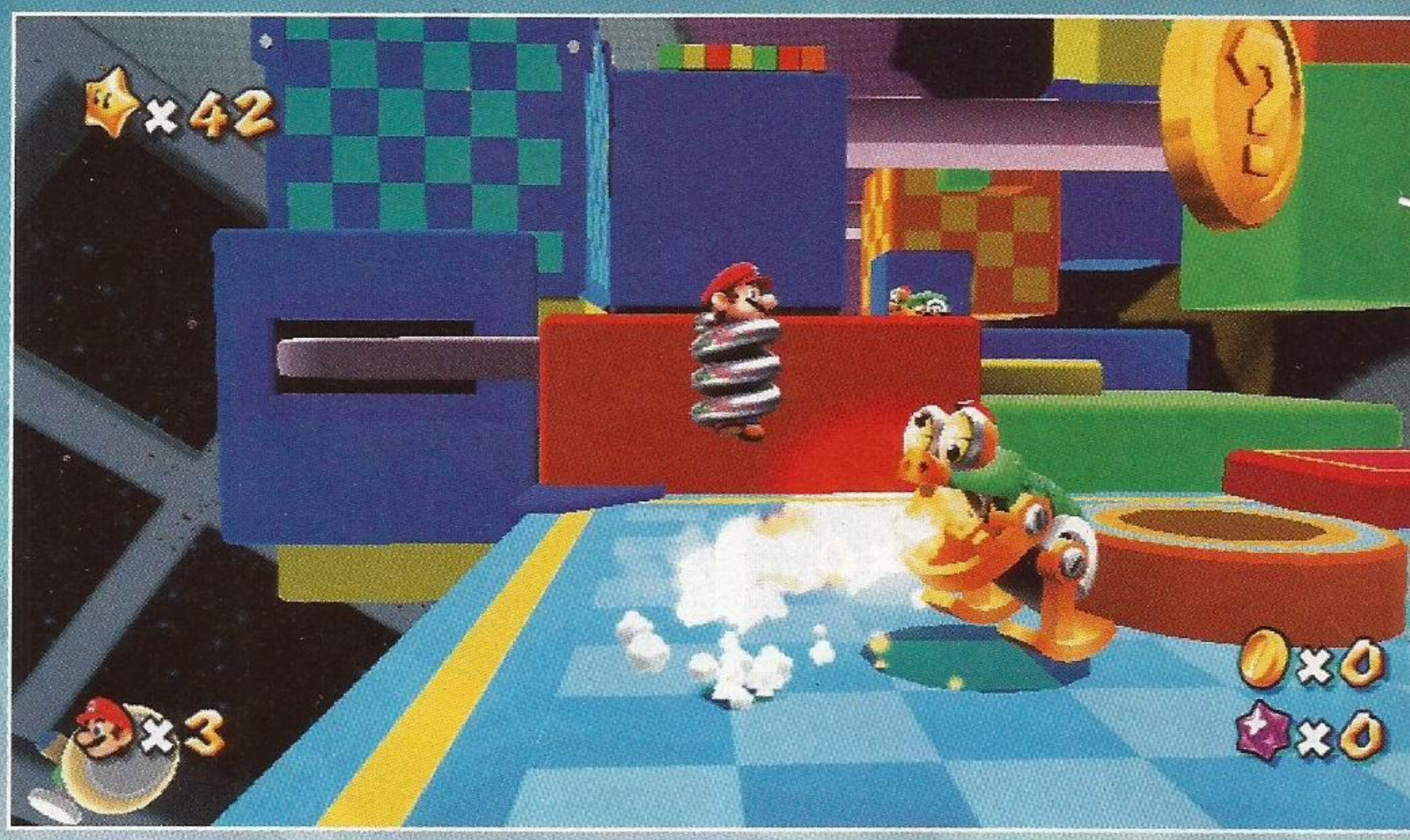


SUPER MARIO GALAXY W ZADZIWIAJĄCY SPOSÓB ŁĄCZY PLATFORMOWE KORZENIE Z INNOWACJĄ

MAŁA KSIĘŻNICZKA

Kim jest Rosalina? Skąd się wzięła? Dlaczego opiekuje się gwiazdami? Nintendo postanowiło odpowiedzieć i na te pytania. Ganiając za kolejnymi gwiazdkami nie zapomnijcie co jakiś czas wpaść do biblioteki znajdującej się w Obserwatorium. To właśnie tam możecie zgłębić smutną historię Rosaliny, której kolejne rozdziały pojawiają się wraz z postępami w grze. Przedstawiono je w niewielkim dawkach tekstu, okraszonych stylowymi rysunkami i nostalgiczną muzyką. Mnie osobiście skojarzyły się z „Małym Księciem". Oczywiście nie umywają się do arcydzieła, ale zdecydowanie były nim inspirowane. Podobieństwo widać w podróży po planetach, a także w przesłaniu. Jest mowa o wartościach uniwersalnych, takich jak przyjaźń, miłość czy tęsknota. I choć dla jednym historia Rosaliny wyda się naiwna i nieciekawa, to według mnie jest interesującym akcentem. Bardzo nastrojowym i nietypowym. Jednak jeśli ktoś nie chce, nie musi wchodzić do biblioteki. Stoi ona niejako na boku i stanowi atrakcję tylko dla chętnych. Ale ma w sobie coś urzekającego.

nie obraziłbym się za odrobinę wyżej podniesioną poprzeczkę. Tylko uwaga, cały czas mowa o głównym wątku gry, do ukończenia którego potrzeba jedynie sześćdziesięciu gwiazdek. Każdy „tru gejmer" powinien jednak celować w mityczne sto dwadzieścia, a wtedy zaczynają się lekkie przegięcia. I tak powinno być! Każdy więc, casual i wymiatacz, znajdzie coś w nowym Mario dla siebie.



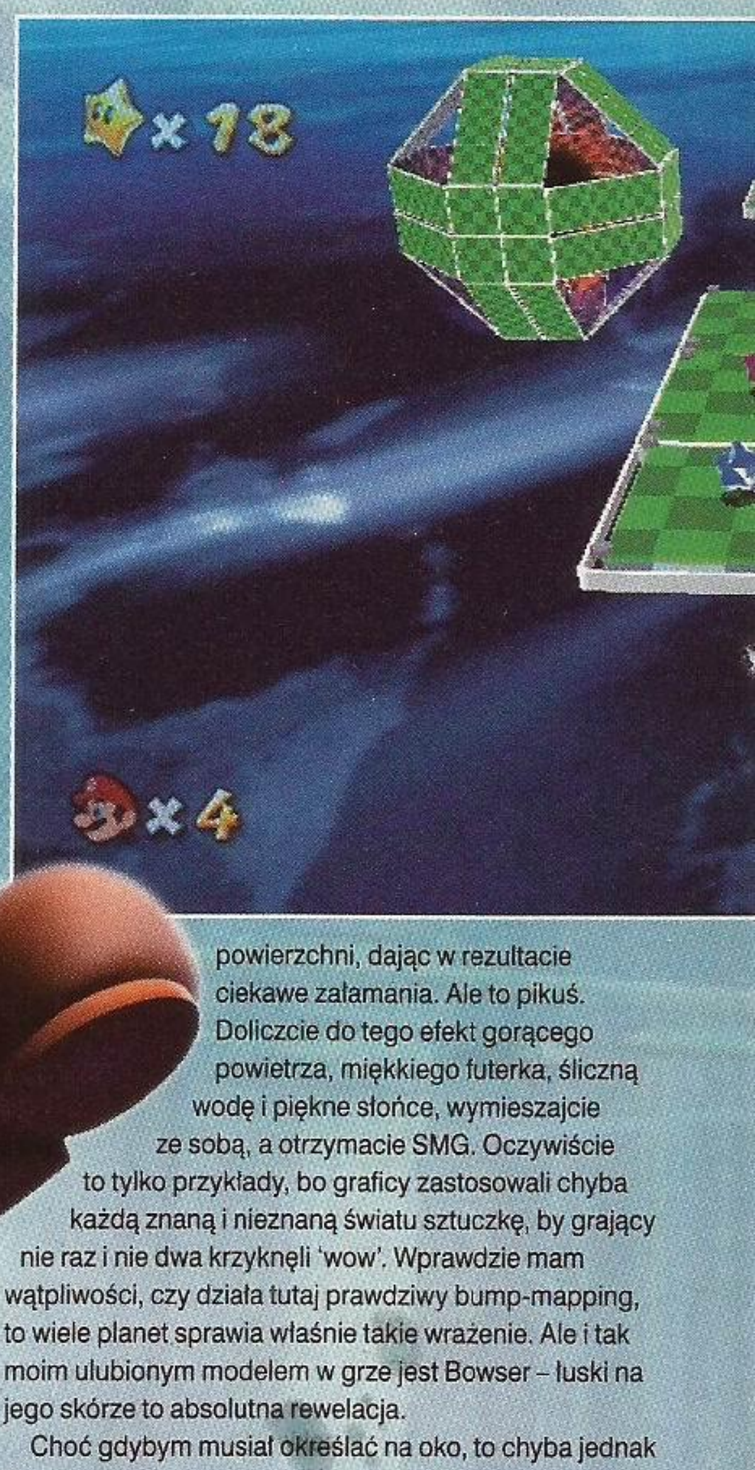
→I WYBUCH SUPERNOWEJ

Nie byłoby tej czystej przyjemności z penetrowania zakamarków galaktyk, gdyby nie absolutnie pierwszoligowa grafika. Momentami aż chciałem sprawdzić, czy to wciąż Wii stoi podpięte pod telewizorem. Zacznijmy od truizmu, czyli że animacja śmiga w sześćdziesięciu klatkach i żadne prośby ani groźby nie chcą jej zmusić, by zwolniła. A powodów miałaby kilka. Przede wszystkim w obiekty władowano przepotężną dawkę polygonów, co owocuje ich ponadprzeciętną plastycznością i unikalnością. Sam Mario jeszcze nigdy nie wyglądał tak dobrze. Również detali na planszach jest od groma, choć jak już pisałem wcześniej, nie zawsze to widać, bo przytłacza otchłań kosmosu. Kiedy jednak gracz zostaje wystrzelony w powietrze i widać cały level z oddali, naprawdę można zaniemówić z wrażenia. Swoje robi również design, bo co powiecie na tropikalną wyspę pośród turkusowej wody, która wylewa się poza obręb planety? Albo rozpaloną do czerwoności, olbrzymią kulę lawy, z drugą podobną tuż obok, że prawie się stykają? Jest srogo.

JAK ZA DAWNYCH LAT

Od czasu do czasu Galaxy przypomina o swoich korzeniach, serwując graczom side-scrollowane sekcje. Wbrew pozorom są całkiem wymagające, zwłaszcza kiedy zaczną się zabawy ze zmianą grawitacji. Poza tym to przyjemny przerywnik między eksplorowaniem planet.

To wszystko dzięki temu, że prace nad nowym Mario powierzono tokijskiemu oddziałowi Nintendo, który wsławił się swego czasu platformówką na bongosy, czyli Donkey Kong: Jungle Beat. Jedną z charakterystycznych cech tamtej pozycji było zatrzęsienie różnej maści efektów i smaczków graficznych. Ekipa z Tokio przez te kilka lat nie próżnowała i teraz na Wii pokazują, do czego naprawdę są zdolni. **Super Mario Galaxy** jest piękne w pierwszym rzędzie mnogością sztuczek, dzięki którym tekstury przestają być płaskie i nudne, a otoczenie rozbłyska feerią barw. Niemal wszystko się w tej grze świeci: czy to metal, szkło czy lód. Do tego sylwetka Mario odbija się w prawie każdej możliwej powierzchni, dając w rezultacie ciekawe załamania. Ale to pikuś. Doliczcie do tego efekt gorącego powietrza, miękkiego futerka, śliczną wodę i piękne słońce, wymieszajcie ze sobą, a otrzymacie SMG. Oczywiście to tylko przykłady, bo graficy zastosowali chyba każdą znaną i nieznaną światu sztuczkę, by grający nie raz i nie dwa krzyknęli 'wow'. Wprawdzie mam wątpliwości, czy działa tutaj prawdziwy bump-mapping, to wiele planet sprawia właśnie takie wrażenie. Ale i tak moim ulubionym modelem w grze jest Bowser – łuski na jego skórze to absolutna rewelacja.



Choć gdybym musiał określać na oko, to chyba jednak trzeci Metroid zmusza Wii do większego wysiłku, ale z pewnością właśnie Mario Galaxy wygląda najbardziej next-genowo. Chociaż to nie jest ta sama technologia, co na mocniejszych sprzętach, liczy się przecież rezultat końcowy – absolutna pierwsza liga. Również dlatego, że zadbano o odpowiednie efekciarstwo. Mario przemieszcza się między innymi za pomocą gwiazdek (o, znowu!), które wystrzeliwują go w kierunku odpowiedniej planety. Lecący między asteroidami hydraulik, zostawiający za sobą smugę błyszczących iskierek, mający pod sobą powiedzmy rozpalone morze lawy, to widok godny zapamiętania. A to tylko jeden z wielu pięknych widoków, przygotowanych z myślą o gałkach ocznych gracza.

→I KOJĄCE DŹWIĘKI

Skoro powiedzieliśmy sobie, że oprawa wizualna jest mistrzowska, to brakuje mi słów, by określić muzykę. Dla Nintendo nowy Mario był oczkiem w głowie i dobrze wiedzieli, że nie warto szczędzić pieniędzy. Dlatego większość utworów towarzyszących zabawie zostało nagranych przez orkiestrę pod czujnym okiem Shigeru

CO MÓWIĄ GWIAZDY? Układ gwiazd w konstelacji Super Mario Galaxy ma coś niezwykle istotnego do przekazania wszystkim graczom. Wiadomość jest zaszyfrowana, tylko najbardziej dociekliwi poznają wstrząsającą prawdę ukrytą w niepozornym zgoła miejscu – na pudełku gry ;)

BOGACTWO KOSMOSU Mario podróżuję nie tylko po planetach w dosłownym rozumieniu tego słowa. W przestrzeni lewitują również jabłka czy świderki. A także głowa Yoshiego zrobiona z drewna.

Miyamoto oczywiście. Jeśli możecie, koniecznie poszukajcie w sieci filmiku, na którym widać Shigsy'ego siedzącego w czasie nagrania na kanapie w studiu. Ciekawy widok. Wracając jednak do gry, to nie spodziewałem się tak świetnej sfery audio. Skrzypce, dzwonki, harfa i inne instrumenty, których nazw pewnie nigdy nie poznam, uprzyjemniają i tak skrajnie uzależniające zgłębianie tajemnic galaktyk. Dzieło geniusza. Z przyjemnością wraca się do obserwatorium Rosaliny, ponieważ tamtejszy kawałek to absolutny numer jeden. Spokojny, kojący, po prostu dzieło sztuki. W sumie to właśnie muzyka wywarła na mnie największe wrażenie w rewelacyjnej przecież całości.

Jak było można się spodziewać, w grze nie ma dubbingu. A trochę szkoda, bo kilka linijek tekstu, które jednak doczekały się lektora, wypadły całkiem nieźle. Głosu Rosalyn słucha się bez żenady, szkoda tylko, że jest go tak mało, że w sumie nie powinienem nawet o nim wspominać. Na szczęście platformówki to nie gatunek, który dubbingiem stoi, więc **Super Mario Galaxy** może być królem w swojej klasie i bez tego. Cała reszta dźwięków to oczywiście solidna robota, ale trudno pisać elaboraty o pluskaniu wody czy odgłosie kroków na drewnie. Po prostu są i są dobre, nic więcej nie trzeba.

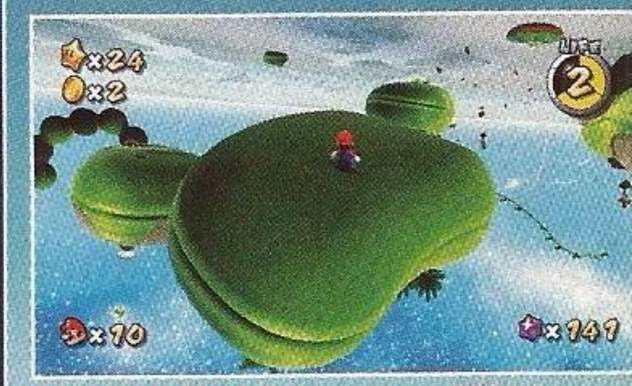
→I BIG BANG

Napisałem już chyba wszystko, co mogłem, by nie zepsuć niespodzianki tym, co z zakupem Galaxy czekali aż do tej chwili. Gra jest wspaniałą obietnicą tego, że Wii nie jest skazane na past-genową oprawę. Dowodzi, że Nintendo jak chce, to potrafi zainwestować w godną gry-legendy oprawę. Ale to są szczegóły. Chodzi przede wszystkim o to, że Miyamoto, który kilkanaście dni temu skończył 55 lat, pokazał, ile jeszcze pomysłów pozostało do odkrycia i wykorzystania. Większość z nich zobaczycie właśnie tutaj, z bananem na twarzy eksplorując kolejne planety, księżyce i meteoryty.

Część z Was na pewno również zainteresuje fakt, że według GameRankings SMG jest obecnie najlepiej ocenianą grą w historii. Po dziewięciu latach na tronie Ocarina of Time musiała uznać wyższość drugiej wielkiej serii Nintendo. Tym samym od teraz już nie musimy odwoływać się do gier z tamtego okresu, bo wszystko wskazuje na to, że wyznacznik jakości na kilka najbliższych lat mamy na wyciągnięcie ręki, leżący na półce w sklepie.

Znajdzie się na pewno garstka osób, które będą zawiedzione notą poniżej. Że należy się dycha, że się czepiam, że to za mało. Cóż, gdybym wystawił maksymalną notę, nie czułbym się w porządku. Tak, uważam, że to genialna gra, jakich mało na rynku. Twierdzę, że Super Mario 64 doczekał się godnego następcy. Ale od gier na 10 oczekuję jeszcze czegoś więcej – skrajnych emocji, skoków adrenaliny. Takie są moje kryteria, z którymi możecie się nie zgadzać. I tak prywatnie, dla mnie najlepszą grą na Wii pozostaje Metroid Prime 3: Corruption. Nie zmienia to jednak w najmniejszym stopniu tego, że to najwyżej oceniona gra z Mario w historii Neo Plus, że to tytuł, którego nie można ominąć, bo stanowi jedną z ikon współczesnego świata konsol. Niekwestionowany król gatunku i bajka, której grzechem byłoby nie poznać. A także powód, by jeszcze raz przemyśleć zakup Wii. Poważnie. ■■

NIE BYŁOBY TEJ PRZYJEMNOŚCI Z PENETROWANIA ZAKAMARKÓW GALAKTYK, GDYBY NIE ABSOLUTNIE PIERWSZOLIGOWA GRAFIKA



TRUDNIEJ, ŁATWIEJ? Co ciekawe, w SMG już trzy strzały od przeciwnika kończą się śmiercią. Mimo to gra jest o wiele prostsza niż prequele.

COŚ DOBREGO Po lewej stronie jeden ze stricte zręcznościowych leveli, wywodzących się z Super Mario Sunshine. W sumie to była jedyna naprawdę chwalona rzecz w tamtym tytule.

OCENA 9.6/10

➕ NAJLEPSZA PLATFORMÓWKA EVER
➖ CIUT ZA ŁATWA

PRAWDZIWY NASTĘPCA MARIO 64

SWAT: TARGET LIBERTY

CHODLIWY TYTUŁ, LEŻĄCA ROZGRYWKA

txt: qsh

PSP

- Wydawca: Vivendi
- Producent: 3G Studios
- Liczba graczy: 1 (4)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 13 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MARCELLUS: Robiąc grę trzeba się zdecydować – albo taktycznie, albo strzelankowo, obie te rzeczy można połączyć tylko w filmach. Twórcy SWAT chcieli w grze i wyszło średnio na jeża. Ani skradanie nie jest fajne, ani strzelanie przyjemne. Dobrze chociaż, że jest to ładna gra, ale i tak lepiej pograć w nowego SOCOMA na PSP.

Skoro coś ma opowiadać o tak elitarnym oddziale, jak SWAT, musi być co najmniej dobre. Film wyszedł znośnie, książki to najczęściej górna półka gatunku akcji. A gry? Na konsolach pojawiają się rzadko ze względu na swój charakter. Powolna, taktyczna zabawa w przemierzanie terenów opanowanych przez terrorystów, jest trochę za mało dynamiczna, jak na wymagania większości graczy.

Z nadzieją w palcach odpalałem SWAT na PSP. W sumie spodziewałem się porządnej dawki błyskotliwego dowodzenia zgranym i wyszkolonym zespołem, dynamicznych akcji rozbijania reżimu podłego dyktatora, słania kulek prosto między oczy gościom z bliskowschodnim akcentem. Guzik. To, co udało się nowemu Socomowi na PSP, TL podaje w znacznie mniej wytrawny sposób. Kamera zawieszona jest bardzo podobnie do tej z kozackiego, przenośnego Killzone'a. Zanim zacząłem walczyć o wolność, delikatnie zasugerowano mi, bym przeszedł przez trening. W nim przyswoiłem sobie zawiłości sterowania i tego, co potrafi odziany w kewlarowe ochraniacze pan sierżant Wolfe.

Największym i w zasadzie jedynym plusem Target Liberty jest system wydawania rozkazów dwójce podwładnych. Wystarczy przytrzymać R i nakierować pojawiający się kursor na dany obiekt. Z prostego w obsłudze menu wybiera się ikonę symbolizującą sztandarowe akcje. Spotkanego cywila należy skrzyczeć („tu Polycja! Na ziemię padaj!"), związać i przesłuchać. Bywa, że w takiej mało komfortowej sytuacji ludzie są bardzo skłonni do współpracy podając ważne informacje na temat tego, co w danym miejscu zaszło. Do terrorystów, którzy otworzyli ogień nie ma sensu wrzeszczeć – seria gorących, wirujących naboi trafi do nich bardziej, niż tysiąc słów.

Drugim elementem, z którym wchodzi się w interakcję złożoną, są drzwi. Można pod nie wetknąć kamerkę i określić gdzie stoją ludzie. Gdy już wiadomo, należy wybrać jeden ze sposobów na to, jak sytuację za drzwiami opanować. Może wrzucić granat? Są ogłuszające, odłamkowe, gazowe. Jest też ładunek C2 eliminujący niebezpieczeństwo czające tuż za drzwiami.

Przede wszystkim kuleje tempo rozgrywki. Ślamazarne kroki słabo wykonanego oficera to największa porażka. Przecież akurat ten motyw ogląda się przez cały czas. Ktoś tu przyciął w kulki, ktoś inny zaspał. Drugim, niszczącym niemal doszczętnie zabawę niedopracowaniem jest kamera. Niby napisałem o niej w pozytywnym świetle, ale nie padło tam, że ona stanowczo za mało pokazuje! Jak niby mam przeprowadzić taktyczne działania w takim metrze, skoro bardzo często jestem ostrzeliwany gdzieś spoza ekranu? No ja też nie wiem.

Taki już los cienkiego średniaka na sławnej licencji. SWAT nie ratuje ani system odnawiania energii, ani ten odpowiedzialny za namierzanie. Pusty śmiech wzbudzają wprost tragiczne scenki filmowe i słaba grafika, w której nie ma za grosz efektowności. Warunki do spełnienia w razie kupowania: flegmatyczne usposobienie, uwielbienie dla antyterrorystów, nieprzeczytanie tej recenzji. Jak dla mnie – rozczarowanie tego miesiąca. ■■

OCENA 4.9/10

\+ SYSTEM WYDAWANIA ROZKAZÓW, GRAFIKA NA STATYCZNYCH SCREENACH
▩ WSZYSTKO INNE, TRAGICZNE UDŹWIĘKOWIENIE

TAKTYCZNIE SŁABA I TECHNICZNIE CIENKA

VALHALLA KNIGHTS

SMOK, PRZYGODA, DRUŻYNA, PRZECIĘTNOŚĆ

txt: qsh

PSP

- Wydawca: XSEED
- Producent: K2
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 3 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: Potrafię wyobrazić sobie kogoś, kto przy tej pozycji spędzi kilkanaście godzin wypełniając wiele questów, zbierając drużynę, ratując – za przeproszeniem – świat i pokonując Pana Ciemności. Tyle, że nie ma tu niczego nowego czy naprawdę intrygującego. System skradania się i poruszania w kucki to totalne nieporozumienie. Oprawa dźwiękowa, tak ważna przecież, jeśli mamy z tytułem spędzać długie godziny, zawodzi. Diagnoza jest prosta: głodni prostego, odtwórczego, do bólu zwyczajnego erpega mogą rozważyć zakup Valhalla Knights.

Tak, ja również liczyłem, że obędzie się bez tego ostatniego słowa. Historia rozpoczyna się króciutką retrospekcją, w jej ramach dostałem pod swoją kontrolę wytrenowanego, znamienitego wojownika, który wraz z drużyną czyści tereny z niebezpiecznych bestii. Zwycięstwo przychodzi lekko – to zasługa w sumie dziewięcioosobowej ekipy wyszkolonych herosów. Po walce lider nie do końca może się dogadać z towarzyszami, po czym zapada cisza i ciemność. Schemat w kółko goni schemat, aż głowa boli.

Stworzenie swojej postaci jest proste, by nie powiedzieć prostackie. Cztery rasy i cztery profesje dają kilka kombinacji, co można ewentualnie rozpatrywać w kategorii plusów. Każdy bohater opisany jest najbardziej oczywistymi atrybutami, takimi jak HP, MP, szczęście, odporność na magię i ataki fizyczne oraz ich siłę. To, jak rozkładają się w zależności od wybranej klasy, jest „oczywistą oczywistością".

Młodzieniec (lub panna) budzi się w gospodzie nic nie pamiętając. W głowie słyszy tylko głos gościa imieniem Noir. To z jego polecenia musi się udać w pomagające odzyskać pamięć miejsce. Pierwsze problemy zaczynają się wtedy, gdy chciałem opuścić lokum bez zapłaty. To naturalnie skryptowana akcja – nie liczcie na mechanizmy z Obliviona. Gospodarz żąda uregulowania rachunku, musiałem więc udać się do nawiedzonego zamku. Wedle legendy, jego lochy zamieszkują ludzkie dusze. Jak się okazało, spotkałem tam na początku tylko bezkształtne bloby designem nie dorastające do stóp tym z Dragon Questa. Kolejne zadania bierze się z gildii, w niej też kompletuje się drużynę.

System walki jest w miarę ciekawy. Do jego obsługi zaprzęgnieto wszystkie przyciski PSP. Jest lokowanie się na przeciwniku, używanie przedmiotów leczniczych i ofensywnych, magia. Nic nie stoi również na przeszkodzie, by dokładnie wskazać szyk ekipy oraz określić, co która postać ma robić. Bez tego zdarzyło mi się, że koleś wynajęty jako mag rzucił się w wir walki i okładał kościotrupa swoją różdżką. Padł po kilku sekundach, inteligent jeden.

Jakby nie patrzeć, grze brakuje kulek, zwanych też ikrą. Nie zachwyca dokładnie niczym, ani razu nie wbija w osłupienie. Rzecz wybitnie dla fanów spragnionych takiej rozrywki. ■■

OCENA 5.8/10

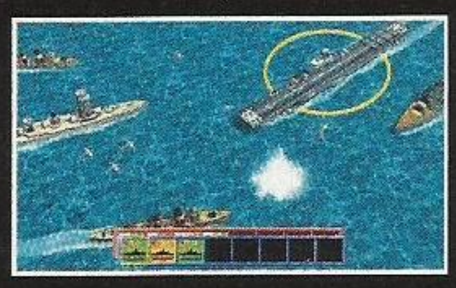
\+ SYSTEM WALKI, SPRAWDZONE SCHEMATY...
▩ ... ZA DUŻO TYCH SPRAWDZONYCH SCHEMATÓW

PRZECIĘTNA PODRÓBA DOBRYCH RPG

mArginesy — ZNALEZIONE POD BIURKIEM

STEEL HORIZON

■ Konsola: PSP ■ Wydawca: Konami ■ Ocena: 3/10



Po pierwsze, Steel Horizon nie jest grą w statki. Owszem, moim zadaniem było poprowadzenie do zwycięstwa floty okrętów poprzez zatopienie jednostek Trzeciej Rzeszy (ach, ukochana druga wojenka), ale odbywało się to na innych zasadach. Najpierw na podzielonej na kwadraty planszy planuje się działania. Później nadchodzi czas na wzięcie armat w swoje ręce i prowadzenie ostrzału wrogich maszyn na- i podwodnych. Zero precyzji, ohydna grafika i dźwięk wprawiający w osłupienie swoją nijakością i nieskończenie niskim poziomem oraz sztuczna nie-inteligencja całkowicie zaprzepaszczają szanse tego tytułu na jakąkolwiek popularność. W działaniach nie ma żadnej strategii, a żółwie tempo samego strzelania to pomyłka. Nie pomagają różne rodzaje misji typu transport czy konwój. Tylko dla ludzi z modelami okrętów na półkach w pokoju. [qsh] ■■

GENERATION OF CHAOS

■ Konsola: PSP ■ Wydawca: NIS ■ Ocena: 6/10

Bardzo dobra wiadomość dla wszystkich tych, którzy twierdzą, że gry w obecnych czasach nie są wymagające. Jeśli chełpisz się mianem prawdziwego twardorodzennego wymiatacza lubiącego wyzwania – Generacja Chaosu jest dla Ciebie. Tylko jedna uwaga – to nie zręcznościówka, a złożony turowy erpeg na dodatek posypany grubą warstwą strategicznego sera. Co za tym idzie, głowa w kształcie jajka jest wielce wskazana. Podzielona na kwadraty tablica daje dobry przegląd sytuacji, wyraźnie naszkicowane cele każdej z kilkunastu misji ułatwiają nawigację. Wrogie frakcje najpierw podchodzą do siebie na słuszną odległość, by następnie okładać się na zmianę czarami i mieczami. Ciekawie wypadają zależności między różnymi rasami walczących a porą doby czy ukształtowaniem terenu. Wąskie grono zapaleńców takich klimatów znajdzie tu masę zajęcia na długie zimowe wieczory. [qsh] ■■

FACHOWY DESIGN? Niektóre maszkary w Beowulfie wyglądają naprawdę fachowo, okrutnie i aż chce się im wyrwać jeden z rogów i zatopić w paskudnym oczodole. Co prawda żadna w tym zasługa designerów gry – jak mniemam dostali niemal gotowe modele od autorów filmu, ale dla nas nie ma to żadnego znaczenia.

BEOWULF

txt: GULASH

X360 | PS3

- Wydawca: Ubisoft
- Producent: Ubi Tiwak
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone: od 17 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MARCELLUS: O ile Kratos i Conan w pojedynkę walczą z przeciwnościami losu i przeważającymi liczebnie wrogami, tak Beowulf ma u boku radosną kompanię rozśpiewanych, rządnych krwi wikingów. I to jest chyba najfajniejszy element całej tej gry – thanowie wiedzą kto jest ich wodzem, wpatrzeni są w Beowulfa, jak w obrazek, inspirują się jego wyczynami, dopingują mu cały czas podczas walki. Naprawdę fajni z nich towarzysze, aż chciałoby się ruszyć z nimi na rejzę. A tak poza tym to lekko ponad przeciętny slasher, w którym krew sika strumieniami, przeciwnicy padają setkami, a fabuła... Cóż, fabuła jest lekko zakręcona i niektórym może wyjść bokiem. Ale przynajmniej jest dorosła – sława, seks, bogactwo, władza... Coś, co od zawsze napędzało ludzkość, kiedyś na wojnie, teraz w showbiznesie. Po ograniu Conana warto sprawdzić, jak lubi się jateczki.

ORGIA KRWI I FLAKÓW W KLONIE GOD OF WAR

Szkoda, że autorzy gry nie pokusili się o chociaż niewielki rys historyczny, czy próbę umiejscowienia gry w jakimś konkretnym miejscu i czasie. Na początku jest bowiem chaos i nie wiadomo o co chodzi. To znaczy wiadomo tyle, że jesteśmy Beowulfem i ścigamy się z innym typem w jakimś wikińskim biegu po plaży. Dopiero później wchodzi na jaw, że stawką jest poprowadzenie wyprawy do Królestwa Danii, gdzie panoszą się potwory, które naturalnie należy ubić w zamian za bogactwa i sławę. Widzimy też w jaki sposób Beowulf zyskał nadludzką siłę i w ogóle jakim jest nieustraszonym, pewnym siebie koleżką.

→I NA PLASTERKI!

Beowulf jest klasyczną grą akcji z kamerą ukazującą postać zza pleców. Misje polegają na przebiciu się z punktu A do punktu B, wycinając w pień wszystko, co stanie na drodze bohatera i jego dzielnych wojów. Beowulf nie jest bowiem sam – razem z nim na wyprawę ruszyło kilkunastu zabijaków, którzy chętnie poszli pod jego komendę. W grze pojawia się prosty system poleceń – można nakazać im szaleńczy atak, zgrupowanie obronne, czy wspólną pracę nad przesuwaniem jakiegoś głazu. Jeśli zaś chodzi o walkę, to mocarna i ultrabrutalna rzeźnia z kilkoma combosami, hektolitrami krwi, finisherami, blokowaniem, zabieraniem przeciwnikom broni i odrąbywaniem członków. Są też nadludzkie moce, dostępne praktycznie od zaraz – bohater rzeza i tnie jeszcze mocniej, szybciej, efektowniej. Porządny, dość dobrze wymyślony system, który można ogarnąć w pół godziny.

Często pojawiają się też momenty, w których bohater będzie zmuszony wspinać się po skałach. Te fragmenty zrealizowano niezwykle poprawnie – animacja postaci jest naturalna, widać gdzie może podskoczyć i czego się chwycić. Plus.

→I OKRUTNIEJSZY NIŻ KRATOS?

Z czasem centrum dowodzenia Beowulfa staje się zamek króla Danii i tam pojawia się ciekawy motyw rozmów z doradcami i królewską małżonką, wymiana broni i tym podobne – dobrze to wszystko wygląda i daje poczucie uczestniczenia w legendzie. Esencją gry pozostają jednak szaleńcze rajdy na wrogie terytorium.

QTE pojawiają się w hurtowych ilościach zarówno podczas walk z bossami, jak i zbudowano na ich bazie całe levele gry. Obśmiałem się jak norka, gdy przed walką z obmierzłym potworem Grendelem, Beowulf i jego ludzie, by podnieść morale, wykonali rubaszną pieśń, ku pokrzepieniu serc właśnie, w rytm naciskanych przeze mnie przycisków. Podobnie zresztą jest wcześniej, gdy dzielne brodate chłopy manewrują drakkarem między skałami i mieliznami, próbując podczas sztormu dopłynąć do królestwa Danii – również włącza się zmyślne QTE, podczas którego nieustraszony bohater dodaje odwagi swoim thanom. Jeśli zaś chodzi o bossów, mamy najczystszą zrzynkę z God of War. Trzeba jednak przyznać, że Beowulf w męczeniu monstrów miejscami wykazuje się okrucieństwem równym, jeśli nie większym niż Duch Sparty. Brrr.

→I TESTOSTERON!

To ładna gra. Oczywiście możemy śmiało zaliczyć ją do drugiej ligi; hitom nie podskoczy, ale mimo to patrzy się na Beowulfa w akcji całkiem przyjemnie. Postacie są nieźle wykonane, animacja nie klatkuje, a kamera, choć czasem nieco spóźnia się z reakcją, generalnie sprawuje się dobrze. Podoba mi się też zimna kolorystyka nadająca grze ponurego szlifu – w końcu faktycznie nie było nic wesołego w łażeniu po ośnieżonych górach i wyrzynaniu dzikusów, potworów i (zupełnie przypadkowo) swoich thanów.

ZAMĘCZ POTWORA Walki z bossami wymagają klasycznego podmęczenia przeciwnika – potem odpala się zmyślne QTE, w wyniku którego dobijamy typa.

Bardzo spodobała mi się warstwa audio. Między innymi dlatego, że aktorzy z filmu (Anthony Hopkins czy w roli tytułowej Ray Winstone) z wdziękiem i profeską wygłaszają swoje kwestie? Beowulf drze się jak opętany przez całą grę; czuć że to napakowany i tryskający testosteronem zwierz, co śmierci patrzy bezczelnie w twarz. Świetne są odgłosy walki, dogadywania i okrzyki thanów, fantastycznie brzmi zagrana przez orkiestrę symfoniczną muzyka. Przyjemne doświadczenie.

Beowulf to porządna, licencjonowana pozycja. Autorzy w ciekawy sposób eksperymentowali z konwencją, do standardowej jatki dorzucając otoczkę dającą złudzenie, iż jest w tej grze coś więcej. Co oczywiście jest nieprawdą, ale wyrzyna się w dalszym ciągu przemiło. Choć naturalnie warto poczekać, aż cena tej pozycji spadnie o połowę – w tym sezonie jest w czym przebierać. ■■

OCENA 6.4/10

+ DOBRA RZEŹNIA, FAJNE QTE, NORDYCKI KLIMACIK
„TYLKO" RZEŹNIA, Z CZASEM MONOTONIA

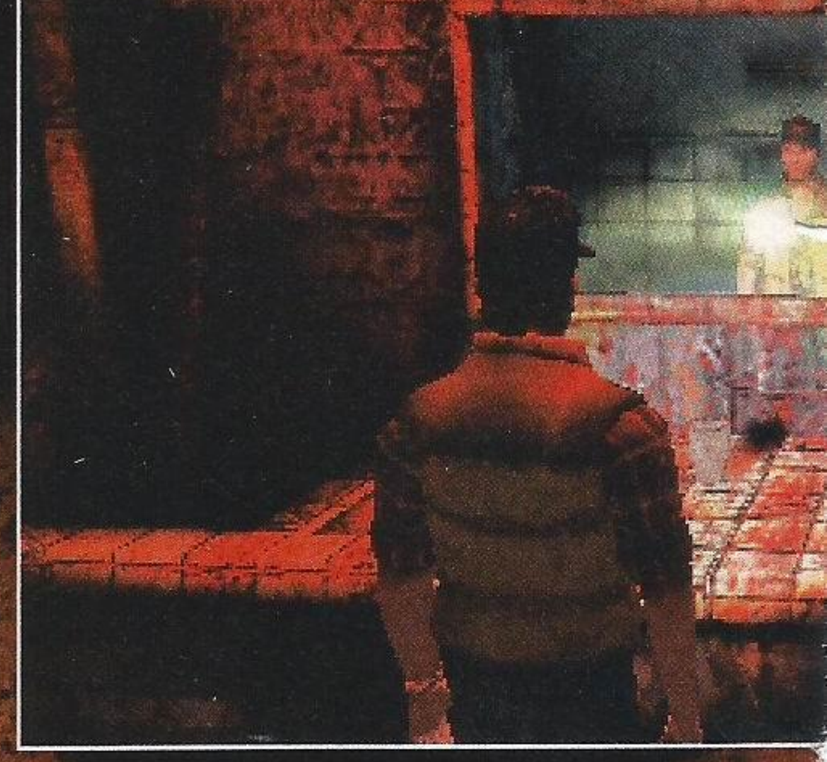
MOŻNA POGRAĆ, ALE DOPIERO PO CONANIE

Poemat

Legenda o Beowulfie to jeden z najstarszych angielskich poematów – jedyny zachowany manuskrypt datuje się na XI wiek naszej ery, ale sama historia jest dużo wcześniejsza, rozgrywa się gdzieś w V lub VI wieku, a na Wyspy Brytyjskie trafiła wraz z germańskimi Anglosasami, więc opowiada naturalnie o skandynawskich bohaterach. Beowulf, dzielny wój o sile trzydziestu mężów wyrusza ze Szwecji z bratnią pomocą dla króla Danii i zabija panoszącego się tam potwora Grendela. Żeby nie było za cukierkowo – urywając mu rękę. A potem patroszy jego matkę. Po czym sam siada na duńskim tronie i rządzi przez kolejnych 50 lat. Oczywiście wszystko to znajdziecie w grze na podstawie animowanego obrazu kinowego dla dorosłych, który niedawno wszedł na ekrany naszych kin. I wygląda, przynajmniej na trailerach, nie powiem – znakomicie.

KLIMATYCZNE MIEJSCÓWKI Co prawda spora część gry ma miejsce pośród ośnieżonych gór i lasów, ale pojawiają się też niebrzydkie podziemia. Pełno w nich monstrów.

SIOSTRO, BASEN! Demonicznych siostrzyczek nie mogło zabraknąć w Silencie, ale od czasu filmu są za mało straszne, a za bardzo... seksowne? Jeśli można tak powiedzieć o dziwadle z bandażem na twarzy, ale sami przyznacie, ze krągłości ma. To ich mamy się bać?



SILENT HILL ORIGINS

STRACH MA WIELKIE OCZY. NAWET NA MAŁYM EKRANIE

txt: MIELU

PSP

- Wydawca: Konami
- Producent: Climax
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od 17 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■■□
DŹWIĘK ■■■■■■■■■□
MIÓD ■■■■■■■■□□
DESIGN ■■■■■■■□□□

MATT: Ja, dla odmiany, trochę na SH: Origins ponarzekam. Silent Hill nie straszy. Fakt, nad Cichym Wzgórzem nadal unosi się gęsta mgła (dym?), ściany ociekają krwią, na każdym zakręcie czai się wariat z trzęsącą się głową, ale... no litości, czy kogoś to jeszcze wzrusza? Travis, bohater tej części gry to maksymalny niedorób – dlaczego na każde zagrożenie reaguje zdaniem oznajmującym?! Dlaczego po znalezieniu zwęglonych zwłok, mówi do nich „Are You OK?". Pozostawię to bez odpowiedzi. Obojętnie nie da się jednak przejść obok oprawy Silent Hill: Origins – tak dopieszczonej technicznie gry jeszcze na PSP nie było! Pełne 3D, sześćdziesiąt klatek animacji na sekundę (choć po włączeniu latarki liczba fpsów nieco spada) no i absolutnie bombowa muzyka! Grać w słuchawkach i przy zgaszonym świetle. Mocna gra, tylko taka jakby... zupełnie już niestraszna.

Przyznam się. Zrobiłem z siebie niezłego głupka, kiedy dość mocno wzdrygnąłem się (żeby nie napisać „podskoczyłem") ze strachu grając w Silenta podczas podróży zatłoczonym pociągiem. Cóż, nie ukrywam, że choć znam każdą część serii, wciąż daję się przestraszyć tymi samymi, sprawdzonymi sposobami.

Origins miało wyglądać inaczej, pierwotnie tworzono coś na kształt czwartego Residenta z dużą ilością akcji, ale porzucono ten pomysł. Ekipa Climax zagrała w bardzo bezpieczny sposób dostarczając kopię pierwszej i drugiej części. Czy dobrze się stało? Najważniejsze, że w obecnej formie przenośny Silent potrafi konkretnie przestraszyć. Sama gra jest bardzo dobra, tylko, niestety, powiela kilka wad poprzednich części, które warto byłoby w końcu wyeliminować.

→| WESOŁE MIASTECZKO

Akcja toczy się w Silent Hill. Bohater, niejaki Travis Grady, trafia tam w dobrze znany sposób. Akurat przejeżdżał obok miasta, gdy nagle pod koła jego ciężarówki wybiegła dziewczynka. Każdy, kto grał w pierwszą część, której Origins jest prequelem, od razu pozna małą. Dziewczynka ucieka, Travis ją goni i pojawia się w mieście.

Wiadomo, gęsta mgła ogranicza widoczność, wszyscy mieszkańcy gdzieś wyparowali, bohater nie za bardzo wie, co się dzieje. Zaczyna więc biegać po całym mieście szukając wskazówek dokąd pójść, jak wydostać się z miejsca, które okazuje się być zamieszkałe przez przerażające stwory. Ulice są zniszczone, więc biega się wszędzie szukając tego jednego właściwego przejścia. Wydłuża to zabawę i jest to jedyny moment, o którym myśli się, że mogłoby go nigdy nie być. Backtracking też się trafił, długi bieg na drugą stronę miasta tylko po to, żeby sprawdzić kod otwierający zamek, irytuje tak samo, jak to miało miejsce w pierwszej części. Jasne, trochę wydłuża zabawę, ale można było wymyślić lepszy sposób. Nie zmienia jednak faktu, że jeśli ktoś grał w poprzednie części i wie, z czym się Silenty je, to Origins pęknie w dwa wieczory.

Biegając po mieście niemal przez całą grę ogląda się tylko jego normalną, zamgloną wersję. Demonicznej długo się nie uświadcza, ale ogólnie bardzo dużo przebywa się w pokrzywionym świecie przy okazji wizyt w kilku ważnych miejscówkach – motelu, szpitalu, czy teatrze. Co ciekawe, dokładnie wiadomo, kiedy miejsca te ukażą swoje upiorne twarze. To gracz sam o tym decyduje.

→| PO DRUGIEJ STRONIE

Travis przeskakuje między wymiarami dotykając lustra. Silentowi fanatycy mogą uznać taki pomysł za nonsensowny, ale dzięki niemu gra jeszcze skuteczniej straszy. Wchodząc do pomieszczenia z lustrem człowiek automatycznie się krzywi na samą myśl o wyprawie na drugą stronę. Patrząc na demoniczne odbicie doznaje się jeszcze większej niechęci. Nieźle wymyślone. Oczywiście bez pochrzanionej wersji świata, gdzie z sufitów zwisają łańcuchy, zamiast podłóg są kraty, a na ścianach rozwieszone są strzępy płótna (a może skóry?) Silent Hill nie byłby tą samą grą i nie przerażałby tak bardzo, więc dobrze się stało, że często przebywa się w tych nieprzyjaznych miejscach. Światła zawsze brakuje, latarka nie ratuje sytuacji, ale nawet niech nikomu nie przyjdzie do głowy rozjaśniać ekranu. Chyba, że chce się przyjrzeć nowym kolorom upiornego świata. Do rdzawego i krwistoczerwonego doszła także zgniła zieleń, brudny żółty, trochę brązu. Nie zrobiło się przez to ani ociupinkę przyjemniej.

Najlepiej grać przy zgaszonym świetle, ze słuchawkami w uszach. Piski, trzaski, szybkie uderzenia, odgłosy jakichś piekielnych maszyn, a do tego regularny zgrzyt. Po kilku minutach takiej kakofonii marzy się o tym, by czym prędzej przeskoczyć do zwykłego świata. Pobyt po drugiej stronie lustra robi się szczególnie nieprzyjemny, gdy bohater dowiaduje się, że pewien rzeźnik chce go dorwać i skrócić o głowę.

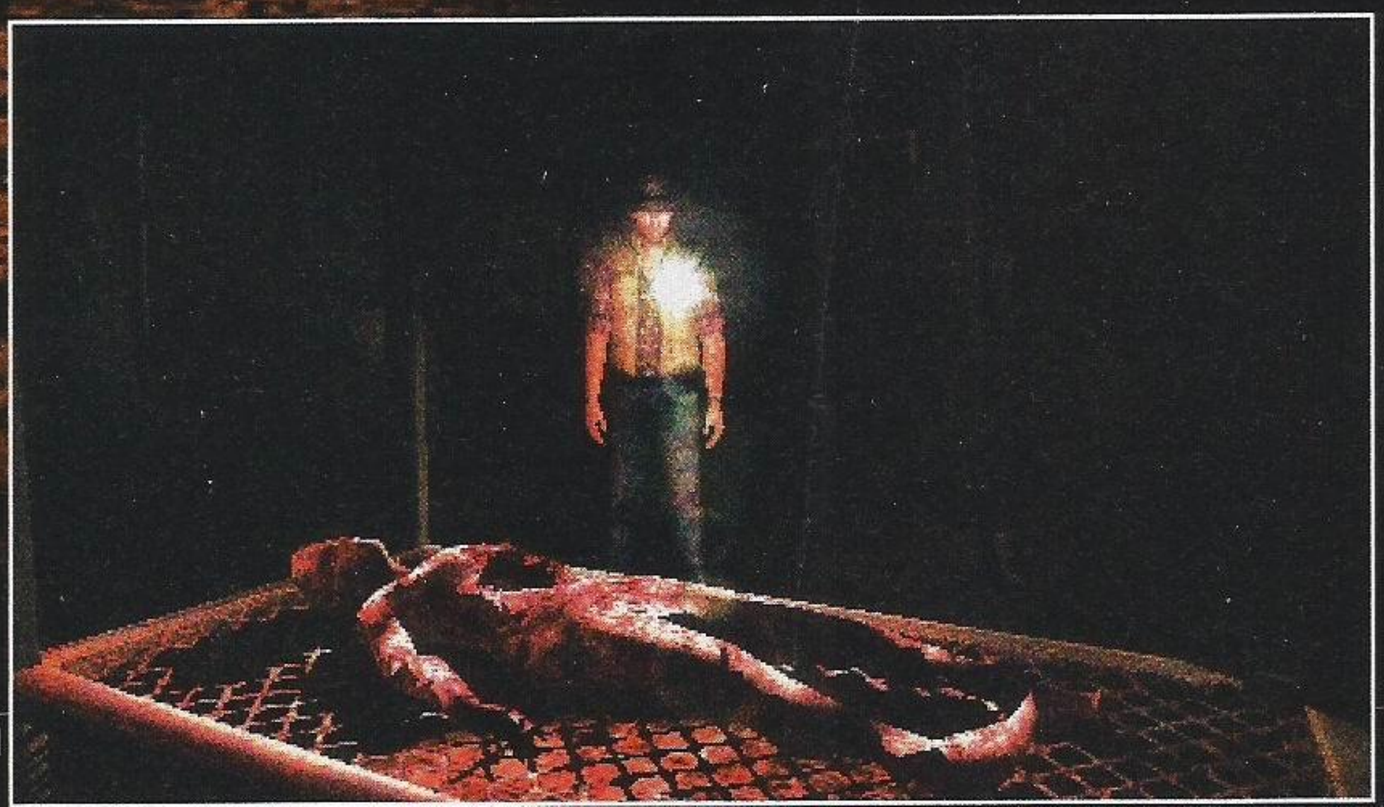
→| SAMI SWOI

Czy chodzi o Piramidogłowego? Nie odpowiem na to pytanie, ale przez pół gry ma się dodatkowego stracha, czy przypadkiem za chwilę nie pojawi się wielki zły koleżka, przed którym trzeba będzie uciekać. Tak jakby mało było powodów do bania się.

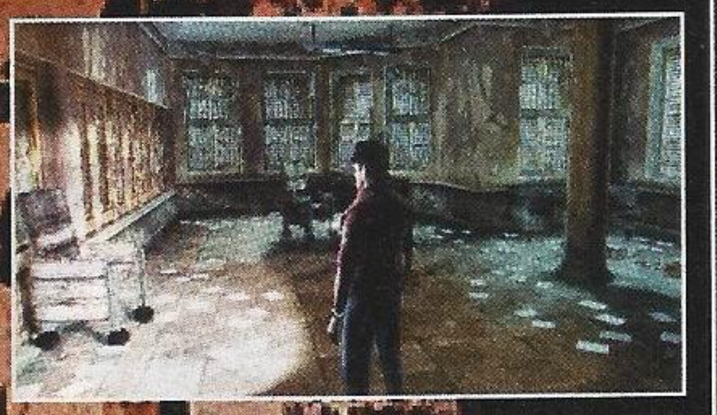
Wśród napotkanych stworów są naturalnie pielęgniarki, a prócz nich znany z filmu koleżka z górną częścią ciała sklejoną wielką błoną (a może skórą), marionetki wiszące na linkach i wielkie kawały mięsa z indyczymi szyjami, będące silenthillową odmianą psów. Jest ich jak zwykle zbyt dużo i nie ze wszystkimi opłaca się walczyć. Najlepiej je wymijać, co nie powinno sprawiać problemów, jeśli tylko pomieszczenia są wystarczająco szerokie. Maszkary mają schematyczne, bardzo wolne ataki, ale kiedy jest ich dużo nie ma zmiłuj, trzeba sięgnąć po broń.

Travis do dyspozycji ma kilka rodzajów broni palnej. Dwa pistolety, shotguna, strzelbę myśliwską, czy karabin maszynowy. Amunicji standardowo brakuje, ale nawet jeśli jest jej dużo, warto zostawić ją na bossa. Walki z nimi są łatwe – chodzi się w kółko, trzymając się na bezpieczną odległość i pakuje ołów z najsilniejszej broni. Dobrze, że nie trzeba za każdym razem wchodzić do menu, żeby zmienić

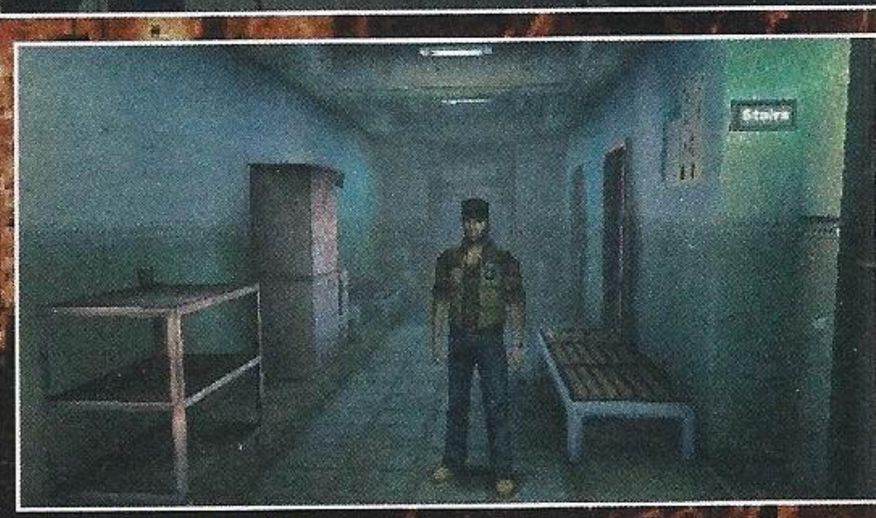
MIASTO WE MGLE Dziury w ulicach, ograniczona widoczność, powtory błąkające się bez celu i Travis w samym środku tego zamieszania. Bieganie po mieście robi się po pewnym czasie nudne. To takie wydłużanie zabawy na siłę.



QUICK TIME EVENT Czas najwyższy zapamiętać, co oznacza QTE. Na ekranie pojawia się ikonka symbolizująca, jaki przycisk wdusić. Należy szybko zareagować – w tym wypadku kilka razy naciskając iksa. Jak wszystko pójdzie dobrze, Travis wyrwie się przeciwnikowi i nie straci ani kropelki krwi.



KNOCK-DOWN I OUT Ponętna lasia w miniöweczce i szpilkach położyła się w wyzywającej pozie. Co na to Travis? Potraktował biedaczkę młotem, tak mu to dobijanie maszkar weszło w krew. Ale to dobry nawyk, szybko kończy starcia.



MŁOTEM I TELEWIZOREM Travis rozbija maszkarom głowy dziwnymi przedmiotami – wieszakiem, maszyną do pisania, małym telewizorem. Nosi je w kieszeni. Tak jak strzelbę myśliwską.

broń. Wystarczy nacisnąć kierunek na krzyżaku, a bohater w ułamku sekundy przełączy się na inną fuzję. Albo na broń białą, bo przecież nie samym strzelaniem Silent stoi.

→I HEJ, JESTEM W TELEWIZORZE!

Różnymi przedmiotami można posłużyć się przy eksterminowaniu potworów. Są kije, rurki, młoty, nawet katany, tylko, bohaterowi uda się wyrwać z uścisku, to nie traci energii. Butelek odnawiających zdrowie ciągle brakuje, warto podczas biegania po mieście rozejrzeć się w bocznych alejkach za dodatkowymi apteczkami i amunicją. Niestety, walka to jeden ze słabszych elementów zabawy. Ciosy zadaje się klepiąc przycisk byle szybciej, żeby samemu nie oberwać. Nudne to i nieciekawe, więc jeśli można, to przebiega się obok nie tracąc czasu.

→I ALE MASZ PROBLEM

O obecności maszkar w pomieszczeniu świadczą trzaski radia, które Travis, jak na porządnego bohatera Silenta przystało, nosi przy sobie. Ma również typowo silentowe problemy. Spotyka dziwaczne postacie, które mówią do niego absurdalne rzeczy i po chwili uciekają. Fabuła tym razem

→I DAWAĆ PIĄTKĘ!

Jest wiele powodów żeby zagrać w SH: Origins. Świetna grafika, doskonały soudtrack (Akira Yamaoka i Mary Elizabeth McGlynn znów rządzą i dzielą), no i przede wszystkim klimat. Osobom o słabych nerwach nie polecałbym nocnych sesji w ciemnym pokoju ze słuchawkami w uszach. Mało która gra potrafi tak dobrze oddać atmosferę grozy. Tylko bohater jak zawsze zdaje się nie przejmować tym, że właśnie trafił do miejsca, przy którym pobyt w piekle, to jak wakacje na Dominikanie. Jest tak bardzo wyprany z emocji, że ta kartka ma ich znacznie więcej niż on.

Wszystko to jednak już wcześniej widzieliśmy. To kolejny taki sam Silent Hill, jak jedynka i dwójka. Powiela błędy, nie prezentuje niczego nowego. Schemat goni schemat, więc jak ktoś grał w poprzednie części i ich nie lubi, to nie ma tu czego szukać. Mimo to warto zagrać, bo dużo horrorów się na PSP nie ukazuje. ■■

NIESPODZIANKĄ JEST PIĘKNA GRAFIKA. NIE SPODZIEWAŁEM SIĘ, ŻE TAK SZYBKO POJAWI SIĘ GRA ŁADNIEJSZA OD MGS: PORTABLE OPS. A JEDNAK, ORIGINS ROBI NIESAMOWITE WRAŻENIE

że akurat one są bardzo słabe – spodziewałem się zadawać większe obrażenia samurajskim mieczem. Najlepiej sprawują się cięższe przedmioty, jak małe telewizory, albo maszyny do pisania. Bohater trzyma je w kieszeni (!) i jak już wyjmie, to musi się wysilić, żeby wziąć zamach i wyprowadzić morderczy cios. Jeśli trafi – potwór pada i czeka na dobicie. Jeśli się nie doczeka, to się podniesie i znowu trzeba będzie go trochę uszkodzić.

Znalezione przedmioty mają swoją wytrzymałość. Może się zdarzyć, że w czasie walki kij, czy inny młotek nagle się rozsypie i Travis zostanie z pustymi rękoma. Na szczęście całkiem nieźle pierze gęby pięściami, tylko zabijanie w taki sposób trwa dłużej. Jeśli przeciwnikowi zdarzy się podejść za blisko, może spróbować złapać bohatera. Wtedy odpala się scenka QTE i trzeba wcisnąć odpowiedni przycisk, żeby się uwolnić. Zabawne, że lepiej jest dać się złapać niż oberwać w tradycyjny sposób, a to dlatego, że jeśli nie jest bardzo mocną stroną gry. Próbowano skopiować tę z drugiej części, więc bohater stopniowo przypomina sobie, co wydarzyło się wiele lat temu w jego życiu. Niestety, już po godzinie, może dwóch wiadomo całkiem nieźle, o co chodzi, więc niespodzianki nie ma.

Niespodzianką jest za to piękna grafika. Nie spodziewałem się, że tak szybko pojawi się gra ładniejsza od MGS: Portable Ops. A jednak, Origins robi niesamowite wrażenie. Przywiązano wagę do najmniejszych detali, by każde pomieszczenie wyglądało przekonująco. W demonicznej bibliotece jest mnóstwo książek, w garderobach w teatrze znaleźć można sterty śmieci, masę ubrań, walających się po podłodze rekwizytów, czy pudła oraz lustra. Latarka pięknie rozświetla ciemności. Modele postaci są szczegółowe, mają dużo polygonów i świetnie się ruszają. Wiadomo, krawędzie są pozębkowane, ale nałożono ziarnisty filtr, więc nie rzuca się to w oczy jako błąd, a wygląda jak zamierzony efekt.

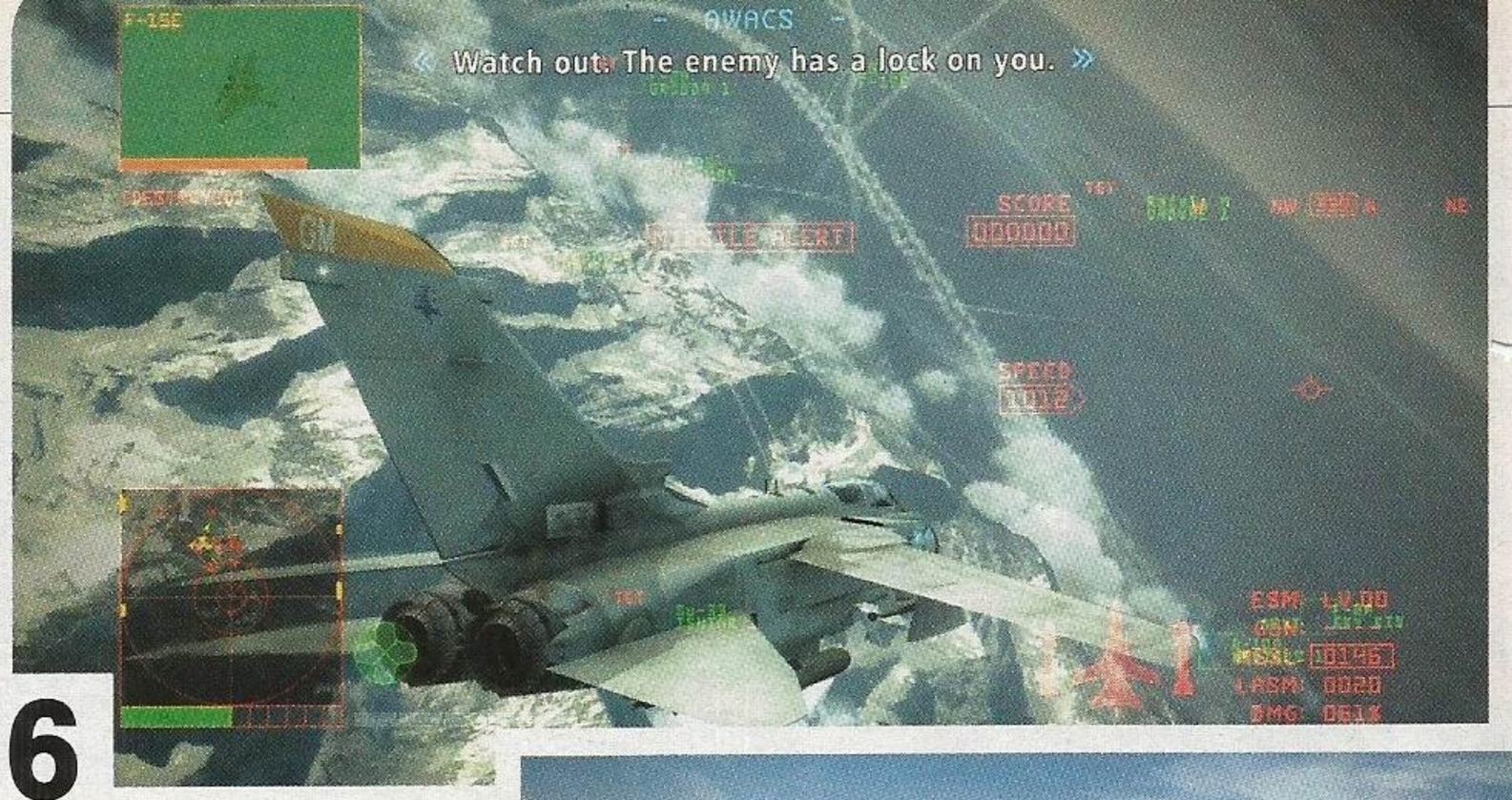
OCENA 7.7/10

+ GRAFIKA, MUZYKA, DŹWIĘKI, ŚWIAT, UCZUCIE STRACHU
▩ TROCHĘ ZA KRÓTKA, „TYLKO" NIEZŁA FABUŁA, BACKTRACKING

PRZESTRASZYŁEM SIĘ NIE NA ŻARTY

POCZĄTEK NA KONCU

Dahlia Gillespie, Lisa Garland, doktor Kaufman. Każdy fan Silenta dobrze zna te nazwiska. W końcu na własne oczy można zobaczyć, jak doszło do rozdzielenia duszy Alessy i narodzin Cheryl. Kto nie grał jeszcze w SH moim zdaniem powinien zacząć od części pierwszej. Origins nie robi aż takiego wrażenia, a właśnie o to chodzi, by motyw przejścia do innego świata zapadł każdemu w pamięci na lata. Jeśli jednak nie robi Wam to żadnej różnicy, to znaczy, że jeszcze nie wiecie, co tracicie.



ACE COMBAT 6
FIRES OF LIBERATION

KTO PORWAŁ SZEŚCIU ASÓW?

txt: BLIZZARD BEAST

XBOX 360

- Wydawca: Atari
- Producent: Namco
- Liczba graczy: 1 (16)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MARCELLUS: Namco postąpiło nieco wbrew prawom rynku – wątpliwe, żeby na X360 rozeszło się tyle Ace Combatów, co na wysłużonej peesdwójce. Ale widać też pewną zmianę podejścia i próbę dostosowania się do nieco bardziej hardcorowego gracza ixboxowego – dodano opcję włączenia sterowania symulacyjnego. Gra zmienia się wtedy z radosnego shootera lotniczego w shootera z ambicjami, choć do prawdziwych symulatorów znanych z rynku PC sporo jej brakuje – obciążenie genetyczne daje znać o sobie. Po za tym wszystko jest w zasadzie po staremu – graficznie to pierwsza liga, przepiękne modele samolotów, lens flary, masa fajnych efektów, jest na co popatrzeć. Warto też pochwalić Namco za bardzo dobrze ułożone i ciekawe misje. Warto kupić, jeżeli lubicie klimaty Top Gun.

Co by się stało, gdyby eskadra MIG-ów wylądowała radośnie w amerykańskiej bazie wojskowej? Z całą pewnością na Kremlu towarzysz Putin przybrałby kolor buraczkowy, rycząc w niebogłosy „Zdrada!". Faktycznie, kiedy flagowy samolot zbiera swoje zabawki i przenosi się do wrażego obozu, nie ma wątpliwości, jak to określić. Związek republik pod nazwą Sony także przez lata miał wierny szwadron myśliwców – na PSX i PS2 stacjonowały po trzy odsłony serii. Wraz z nazewniczo szóstą, a tak naprawdę siódmą częścią, doszło do rzeczy dla fanów marki Sony trudnej – Ace Combat wylądował na Xboksie 360. Ekskluzywnie. Coś, co jeszcze trzy lata temu wydawało się czczym marzeniem fanów Xboksa stało się faktem. Ja nie będę zachowywał się jednak jak towarzysz Putin, mimo tego, że wraz z poprzednimi Ace'ami przechodziłem przez kolejne platformy, a jedynie przedstawię Wam, jak ta przesiadka wypadła. I czy było warto.

→I HERE WE GO AGAIN

Czwarta i piąta część serii to zdecydowana zwyżka formy serii Ace Combat. Gry prezentowały się obłędnie, dawały mnóstwo frajdy w rozbudowanych kampaniach, a do tego oferowały jedne z najlepszych historii kiedykolwiek opowiedzianych w grach video (część piątą wynosiłem pod niebiosa w recenzji trzy lata temu). Później ukazało się Zero, które zdecydowanie opuściło pułap, zwłaszcza pod względem fabuły i długości kampanii. Na szczęście Ace Combat 6 zdecydowanie bliżej do części piątej, niż do bezpośredniego poprzednika, chociaż fabularnie nie ma tu już takiej ikry, jak kiedyś. Sama historia stanowi oczywiście tylko tło dla zmagań wojennych, w których uczestniczy gracz za sterami swojego samolotu.

Wojna pomiędzy Emerią i Estovakią zaczyna się, jak większość wojen w grach z serii Ace Combat. Ot, nie wiadomo skąd, kto i po co, przepuszcza zmasowany atak na niczego niespodziewającego się sąsiada, ten bierze nogi za pas, wynosi się w najodleglejszy kąt kraju, przegrupowuje i przystępuje do kontruderzenia. Także tradycyjnie, strona atakująca jest znakomicie przygotowana do walki i wyposażona w sprzęt wyjęty z kart powieści science fiction. W tej roli

w Ace Combat 6 gigantyczna latająca forteca, wyglądająca jak bombowiec B-2 na sterydach oraz zdalnie naprowadzane bezzałogowe samolociki, detonowane w powietrzu pociski cruise, siejące wśród samolotów potworne spustoszenie.

→I WICHRY WOJNY

Tym, co od razu rzuca się w oczy, jest znaczne zwiększenie ilości śmiercionośnych gratów, które można zabrać na pokład samolotu. Od samego początku do dyspozycji gracza jest blisko sto rakiet, a z czasem zyska dostęp do maszyn przenoszących ich, bagatela, dwie setki! I to nie licząc jeszcze broni specjalnych, które także znajdą się na pokładzie w większej niż dotychczas ilości. Mimo tego dobrodziejstwa, okaże się, że w większości przypadków podczas misji i tak trzeba wracać do bazy w celu uzupełnienia zapasów i dokonania napraw maszyny, ponieważ podstawową rzeczą, która w nowym Ace Combacie uległa zmianie, jest skala potyczek.
Każda z misji składa się z kilku mniejszych operacji, niekiedy nawet sześciu, i od grającego zależy wybór, do której się przyłączy. Jedno jest pewne – z całą pewnością nie uda się podczas jednego przelotu wypełnić wszystkich, będzie więc po co wracać do już zaliczonych plansz. Podczas misji w operacjach potrafi brać udział nawet pół tysiąca jednostek, w tym na przykład sto wrogich samolotów, strzelania więc nie zabraknie. Na wojnie nie walczy się samemu – skrzydłowemu można wydać rozkaz ochrony lub ataku, a także, po napełnieniu specjalnego paska, zachęcić wszystkich towarzyszy broni do zwiększonego wysiłku i zadania bobu wrogom.

Sama kampania ma raptem piętnaście misji i przy odrobinie samozaparcia można ją zaliczyć

POTĘGA NEXT-GENÓW Tak ładnie Ace Combat jeszcze nie wyglądało – zarówno ziemia, przestworza, jak i samoloty prezentują się znakomicie.

w sześć godzinek. Nieliniowość misji oraz niemały poziom trudności (nawet na poziomie Normal nietrudno zbierać baty nie mogąc jednocześnie nikogo trafić) wydłużą jednak ten czas spokojnie do dziesięciu. Wraz z podstępami w grze zdobywa się medale oraz kupuje nowe samoloty i bronie specjalne. Kiedy kampania zostanie rozpracowana na wszystkie możliwe sposoby, pozostają jeszcze tryby multiplayerowe, zarówno takie, w których gracze staną naprzeciw siebie, jak i fantastyczny cooperative, który daje mnóstwo zabawy, jednak oferuje raptem dwie specjalnie przygotowane w tym celu misje. Szkoda, że tak mało.

→I NIECO NIŻSZY PUŁAP

Graficznie Ace Combat 6 prezentuje się znakomicie. Jakość wykonania samolotów jest wspaniała, rewelacyjnie wyglądają także chmury, smugi kondensacyjne czy dym z odpalanych rakiet. Podłoże prezentuje się wspaniale, ze znacznie większą niż dotychczas ilością trójwymiarowych obiektów. Oczywiście im niższy pułap lotu, tym więcej uproszczeń, ale to norma w tego typu grach. Dźwięk także stoi na przyzwoitym poziomie, jednak nieustanne pipkanie, ostrzegające przed rakietami przeciwnika, robi się z czasem trochę męczące.

Formuła nowego Ace Combat nie różni się zbytnio od poprzednich części, ale dla fanów sam ten fakt powinien stanowić rekomendację. W dalszym ciągu jest ładnie, miodnie, emocjonująco i po prostu fajnie. Naprawdę warto spróbować. ■■

OCENA 8.7/10

➕ SKALA WALK, POTYCZKI, NIELINIOWE MISJE, COOP
➖ FABUŁA MOGŁABY BYĆ NIECO SPÓJNIEJSZA

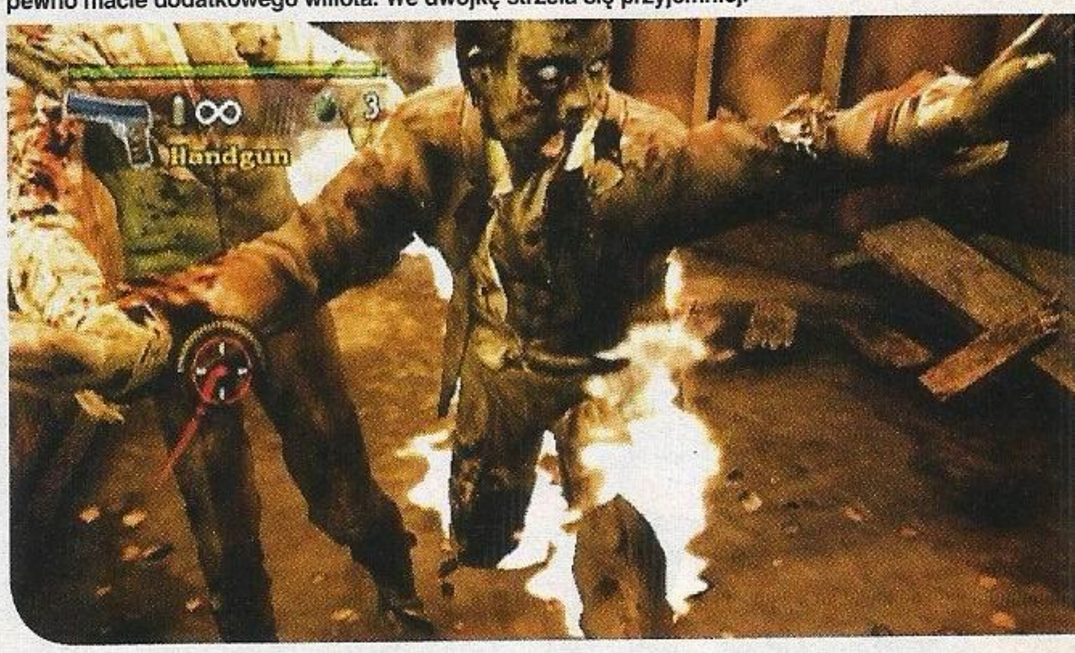
SZYBKO, ŁADNIE, EFEKTOWNIE

Wojenne historie

Historia, opowiadana tym razem za pomocą wstawek zrealizowanych na silniku gry (wyglądających nieźle, ale nie zbliżających się do klasy renderów z piątej części) zapowiada się bardzo fajnie – oto rzucona zawieruchą wojenną na drugi koniec świata matka rusza na poszukiwania swojej córeczki, którą usłyszała w radiu tysiące kilometrów od domu. Szybko jednak okazuje się, że scenariusz stara się łapać za wiele srok za ogon na raz, wprowadzając coraz to nowych bohaterów, i ostatecznie wypada dość przeciętnie, czemu dodatkowo pomagają nie najwyższych lotów dialogi. Szkoda, że Namco samo nie potrafi dociągnąć poziomu do swoich poprzednich wyczynów; choć z drugiej strony fabułka wypada i tak lepiej, niż w Belkan War.

WOJOWNICY PRZESTWORZY Walka w powietrzu jest szalenie emocjonująca, ponieważ piloci wrogiej armii to niezłe kozaki. Strasznie ciężko złapać ich w celownik i oddać pewny strzał, za to zaskakująco często siadają graczowi na ogonie. I, jak łatwo się domyślić, nie klepią go wtedy czule.

BOHATERÓW DWÓCH Nieustraszeni pogromcy zombiaków chodzą parami, więc dlaczego by nie zaprosić znajomego do zabawy? Skoro Wii to taka party-konsola na pewno macie dodatkowego wiilota. We dwójkę strzela się przyjemniej.



RESIDENT EVIL: THE UMBRELLA CHRONICLES

txt: MIELU

Wii

- Wydawca: Capcom
- Producent: Capcom
- Liczba graczy: 1-2
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 17 lat

GRAFIKA ■■■■■■■□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■□□□
MIÓD ■■■■■■■□□□
DESIGN ■■■■■■■□□□

GULASH: Powinien wisieć ten, kto wymyślił żeby broń, do której skończyła się amunicja, była cały czas aktywna. Dochodzi do absurdalnej sytuacji, gdy walcząc z szeryfem ma się jeden nabój w shotgunie, dwie zużyte bronie i podstawowy pistolet. Jak tu wypłacić gościowi z obrzyna i zdążyć przełączyć się na pistolet, żeby w międzyczasie nie wyłapać morderczego ciosu? I już wiem, że spotkanie Chrisa z Weskerem w RE5 jest nieuniknione!

ILE RAZY JESZCZE ODWIEDZIMY RACOON CITY?

Jeśli mają to być takie powroty, jak w najnowszej odsłonie serii na Wii, to z chęcią wybiorę się do pechowego miasta jeszcze raz albo dwa. Możliwe, że powstanie kontynuacja UC pokazująca wydarzenia z RE2, Code Veronica i części czwartej. Dziwnym trafem nie załapały się one do tej odsłony Kronik. Skupiono się na losach oddziału S.T.A.R.S. (RE0, 1 oraz 3) i dodano jeden oryginalny rozdział – akcja toczy się w mroźnej Rosji, gdzie Umbrella wybudowała podziemną fabrykę. Gotowi na eksterminację zombiaków?

→I STARZY ZNAJOMI

RE:UC to „celowniczek" na szynach. Z drobnymi wyjątkami, gdy można wybrać jedną z dwóch dróg, nie ma się wpływu na to, gdzie udadzą się bohaterowie prawie zawsze maszerujący we dwójkę (Rebecca z Billym, Jill z Chrisem).

Grę podzielono na cztery rozdziały, a na każdy składają się trzy etapy plus misje dodatkowe. Te ostatnie najbardziej zainteresują fanów, bo pokażą wydarzenia z nieznanej do tej pory strony. Wyjaśnione zostaną chociażby okoliczności zmartwychwstania Weskera, jego walki ze zmutowaną Lisą Trevor oraz ucieczki z posiadłości na sekundy przed wielkim wybuchem. Ale nie tylko najwięksi fani serii będą zadowoleni. Warto sprawdzić UC, by przypomnieć sobie i poukładać wszystkie fakty.

Bonusowe misje mają jeszcze jedno zadanie – sprawić, by każdy, kto grał w RE chciał ponownie przeżyć dobrze znane historie. Rozdziały długie nie są, chociaż nie radzę wierzyć informacjom podawanym po ich ukończeniu. Wynika z nich, że na zaliczenie każdego potrzeba od czterdziestu pięciu do dziewięćdziesięciu minut. W sumie daje to (z dodatkowymi misjami) około sześć godzin zabawy, a tak naprawdę gra się dłużej, bo często zdarza się zginąć. Zwłaszcza w czasie walk z bossami. Nie jest łatwo i pęka nie szybciej, niż w dziesięć godzin.

→I WŚRÓD SWOICH

Strzela się nie tylko do zombiaków. Powracają wszystkie znane potwory z hunterami, lickerami, wężami, nietoperzami, psami i pająkami na czele. Występują w dużych grupach i na takie okazje najlepiej zostawiać granat. Rzuca się nim naciskając jeden z przycisków na „gruszce" i dusząc spust. Żadnego machania, to zarezerwowane jest na QTE. Najczęściej walcząc z bossami trzeba wdusić konkretny przycisk, albo szybko potrząsnąć wiilotem, żeby uniknąć ataku. Zdarza się, że zombiak pochwyci bohatera i trzeba mu się wyrwać kilkoma szybkimi ruchami kontrolera. Widok przełącza się w tpp i widać, jak postać uwalnia się wypłacając napastnikowi morderczy cios – wbija sztylet w głowę, traktuje z obrotowego kopniaka.

Nieczęsto jednak zdarza się, by zombiaki podeszły aż tak blisko, dostają serię jak tylko się pojawią – celowanie nie sprawia problemów, no chyba, że trzeba trafić w maleńki punkt. Idealne przymierzenie w konkretne miejsce jest ubertrudne, coś nie do końca zagrało w tym temacie. Miewałem też problemy z podnoszeniem przedmiotów. Mimo że dokładnie wymierzyłem w nie wiilotem, naciśnięcie przycisku nie przynosiło rezultatów. W ten sposób traciłem dodatkową amunicję oraz residentowe „apteczki", więc miałem sporo problemów z przeżyciem. Co ciekawe, zioła leczą automatycznie, gdy tylko się je podniesie, a spray działa dopiero po zejściu, przywracając do życia.

→I ZOMBIAK W DOM...

Gra nieustannie bada czas rozgrywki, liczbę zabitych, używane przedmioty i kilka innych zmiennych i na koniec etapu wystawia ocenę. Przekłada się to na ilość przyznawanych punktów pozwalających na ulepszenie broni, zwiększenie jej mocy i zasięgu. Niezły pomysł, tyle, że co etap dochodzi kolejny gnat i zanim się zdąży dopakować jeden, pojawi się pięć silniejszych. Dopiero te najmocniejsze warto pimpować, na słabe wydaje się tylko niepotrzebnie punkty.

UC to fajna gra. Nie nudzi się, a frajdę sprawia nawet strzelanie po lampach, stołach, skrzynkach, w ogóle po elementach otoczenia – w ten sposób odnajduje się ukryte bronie, spraye oraz notki wyjaśniające tajemnice Umbrelli. Gdyby nie problemy z celowaniem, byłoby bardzo dobrze. Z zachwytu spłonąłbym, gdyby tekstury nie wyglądały tak obleśnie. Z drugiej strony czasem jest bardzo ładnie, zwłaszcza, gdy ciemności rozświetla latarka przypięta do broni. Gra świateł nie mogła być lepsza, animacji też nic nie mogę zarzucić. Nie jest to jednak miss piękności, ale co to za różnica, najważniejsze, że znów można zastrzelić kilka zombiaków. W oczekiwaniu na RE5, warto! ■■

OCENA 7.0

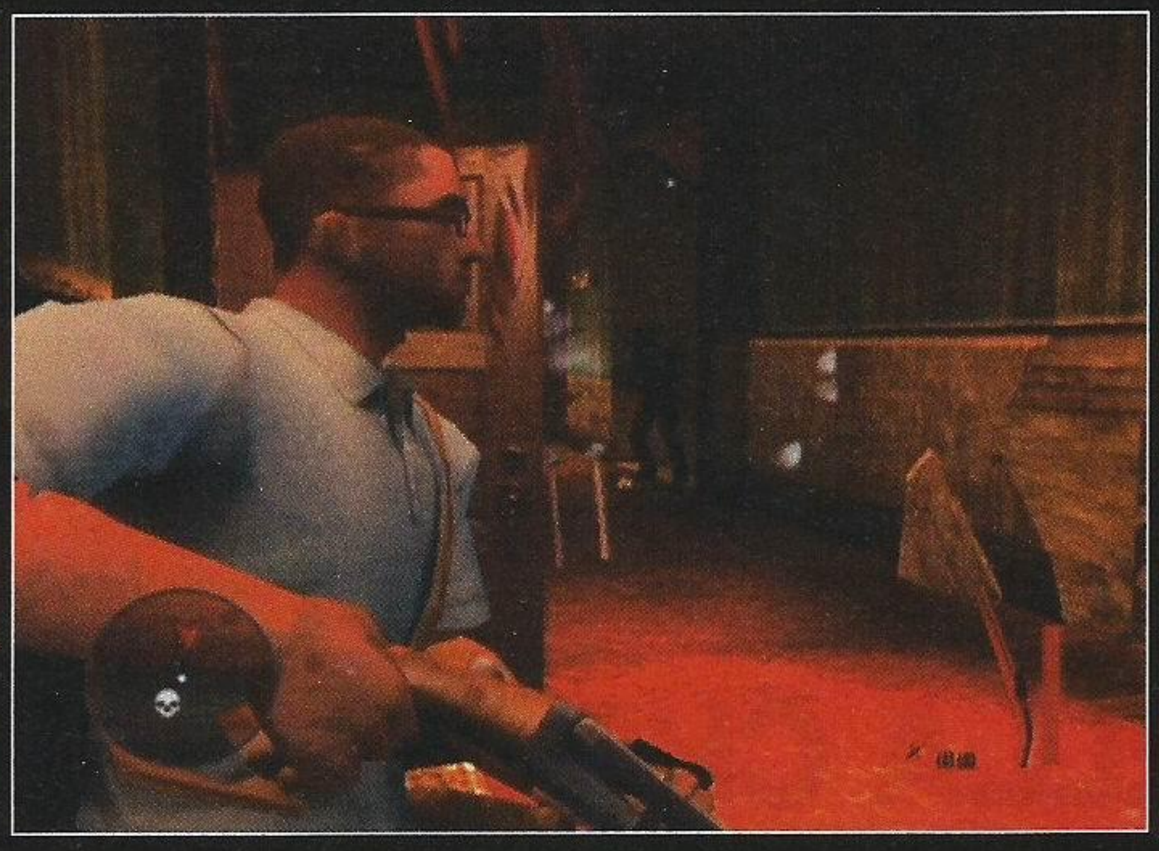
➕ BONUSOWE MISJE, DŁUGOŚĆ, SPORO DODATKÓW
➖ PROBLEMY Z CELOWANIEM, NIENAJLEPSZE TEKSTURY

UDANA WYCIECZKA DO RACOON CITY

Szczęśliwy Traf

Walki z bossami to czasami wielka loteria. Strzelanie w słaby punkt, to nie lada wyzwanie. Wywalałem serię z pistoletu maszynowego, a i tak nie trafiałem, chociaż byłem tego pewien w stu procentach. Bossowie mają animacje mocnych ataków, które da się przerwać trafiając właśnie w słaby punkt – w przypadku węża jest to jego pysk. Życia mało, czasu na reakcję niewiele, a tu jeszcze takie kwiatki, jak skopane celowanie. Jeśli w ten sposób Capcom chciał utrudnić zabawę, to im się udało.

ZE STRZELBĄ W KIESZENI Podstawowy pistolet ma nieskończoną ilość amunicji. Przydaje się nawet w czasie walk z bossami, gdy zabraknie nabojów do shotguna.



MANHUNT 2

SEQUEL ODCHODZI OD JEDYNKI TAK DALEKO, ŻE ZOSTAWIA ZA SOBĄ NIE TYLKO BOHATERA, SCENERIĘ I FABUŁĘ, ALE TEŻ POZIOM WYKONANIA I JAKOŚĆ ŚWIETNEJ, PIERWSZEJ CZĘŚCI

txt: BANAN

PS2 | Wii | PSP

- Wydawca: Rockstar
- Producent: Rockstar
- Liczba graczy: 1
- Premiera: 6 grudnia
- Dozwolone od: 18 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■■□□
MIÓD ■■■■■■■□□□□
DESIGN ■■■■■■■□□□□

MIELU: Przeczytałem gdzieś, że Manhunt 2 jest grą, która nikogo nie obchodzi prócz dziennikarzy. Faktycznie, dużo na temat tego rzekomo ultrabrutalnego tytułu pisaliśmy i bardzo chcieliśmy sprawdzić o co tyle szumu. W końcu pograliśmy i okazało się, że nie warto było czekać. Zabrakło najlepszego motywu pierwszej części, czyli szepczącego do słuchawki reżysera. Same zabójstwa są nieciekawe i wcale nie wyglądają przesadnie brutalnie. Manhunt 2 to nic ciekawego, ale plus dla Rockstar za nieustanne próby walki o poważne traktowanie dorosłych graczy. Szacun!

Manhunt zestarzał się brzydko. Druga część wygląda już na nie z tej epoki, modele postaci są zbytnio uproszczone, a przysunięcie kamery do głównego bohatera nie wyszło na dobre w zasadzie nikomu. Fakt, że co jakiś czas w różnych rogach i ciasnych pomieszczeniach ta kamera zachowuje się nie najlepiej, też niczego jej nie dodaje. Niedopracowana animacja nie zrobi już na nikim wrażenia, słabuje nieprecyzyjny model strzelania i czasami system klejenia się do przeszkód. Sporo.

Naprawdę – Manhunt 2 wygląda, jakby chłopaki z Rockstar postanowili trochę spieprzyć go na każdym z dotychczasowych frontów. Ale na żadnym tak nie przyłożyli się do roboty, jak na froncie położenia motywacji do gry.

Ok, wiecie pewnie o co chodzi. Danny'ego Lamba – budzącego litość, chuderlawego okularnika z bieguna tak odległego od swojego Cashowego odpowiednika z jedynki, jak to jest tylko możliwe, poznajemy w zakładzie zamkniętym. Podczas burzy nawala mechanizm, cele z psycholami otwierają się i Danny wspierany przez Leo Kaspara zaczyna liczącą kilkanaście poziomów eskapadę, mającą pomóc mu – kolejno – wydostać się z zakładu, odkryć co w ogóle tam robił, kto go tam wsadził i kim jest tajemniczy kompan. I szkoda. Naprawdę bardzo, bardzo szkoda, bo o ile się nie mylę, poza osobami, które Manhuntem 2 nie interesowały się zupełnie, każdy czytelnik tego tekstu zna odpowiedzi na przynajmniej trzy z postawionych powyżej pytań.

Scenariusz i główny zawarty w nim przez autorów twist są – jak na grę – w miarę świeże. Ale filmy wyeksploatowały już ten temat, a scenarzyści Rockstara za bardzo chcieli się nim pochwalić i ślady wielkości małych słoników przykrytych prześcieradłami zostawiają od samego początku. A nie ma niczego bardziej denerwującego, niż zarzynanie kilkunastu niespecjalnie nawet winnych osób w celu obejrzenia krótkiego filmiku starającego się uchylić rąbka tajemnicy, kiedy materiał skrywający ją ma właściwości przeźroczyste.

→I PO SZÓSTE: NIE ZABIJAJ

No ale historia, historią, a Manhunt to przede wszystkim okrutne, bestialskie mordy, prawda? Oczywiście, że nie. Manhunt to w pełni sprawiedliwe bestialskie, okrutne mordy na zwierzętach. Wynaturzonych bydlętach, które za drobną opłatą, w bandach podobnych sobie wykolejeńców i degeneratów tropią ludzką zwierzynę, której głowę chcą przynieść psychopatycznemu reżyserowi. Nie?

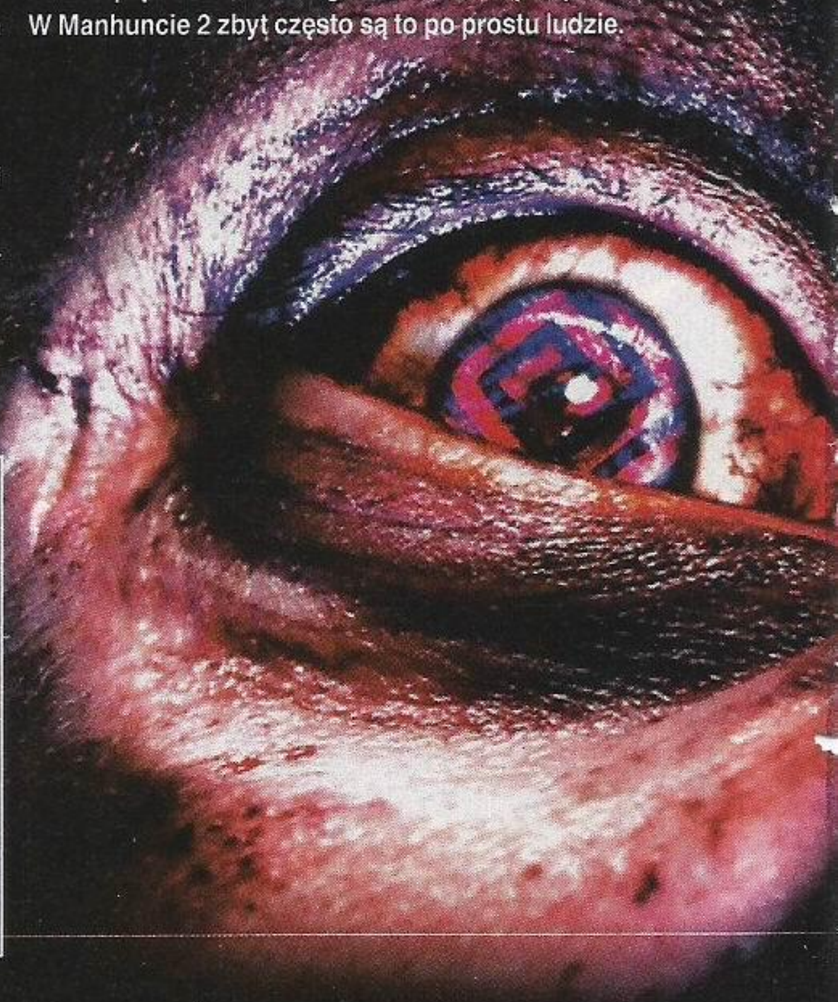
Nie.

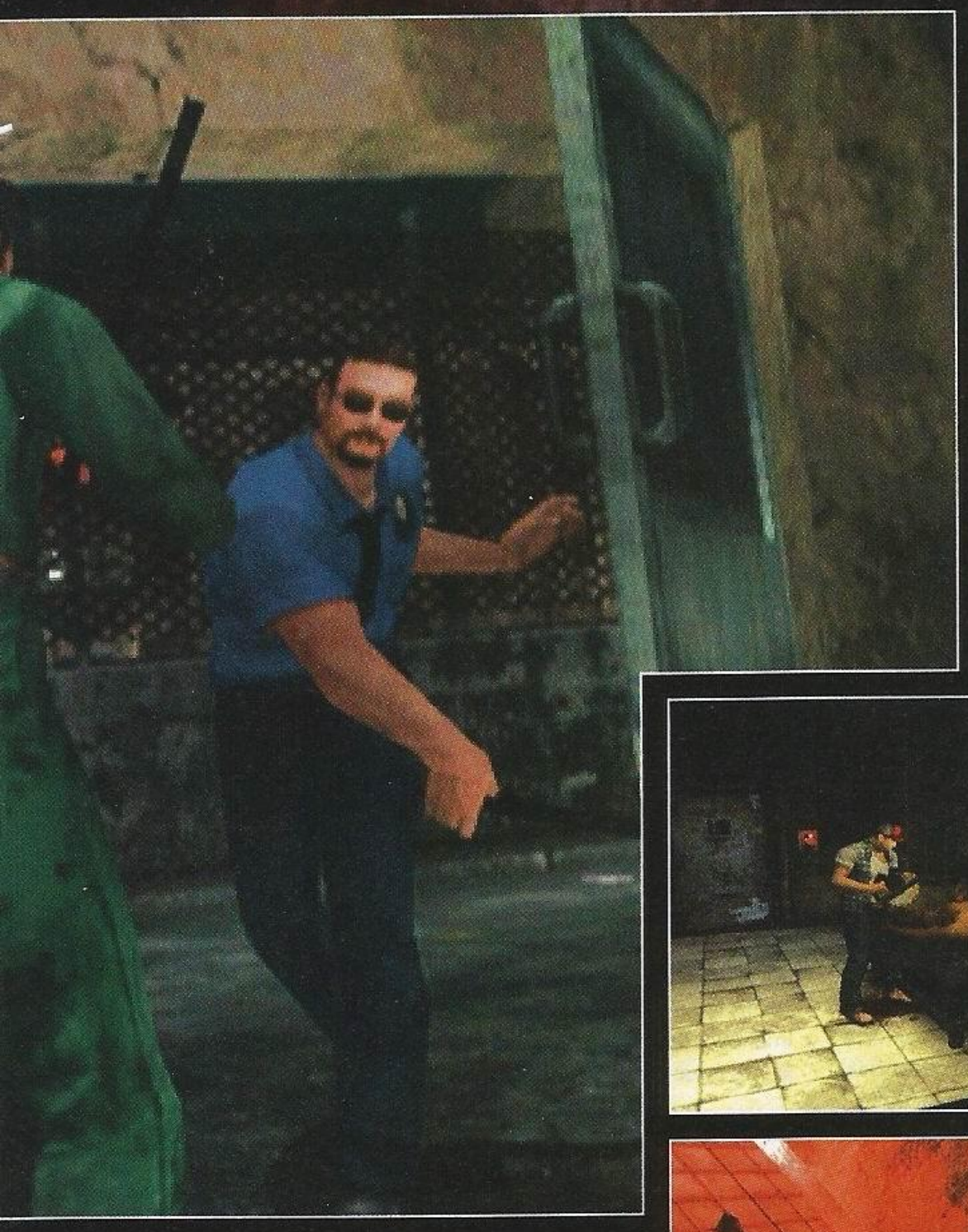
O ile o płotki z napisem „fabuła" i „grafika", Manhunt 2 potyka się, nie przerywając swojego powolnego biegu do końca gry, o tyle przy skoku nad „motywacja bohatera" zahacza obydwoma nogami o dechę i zarywa mordą w bieżnię.

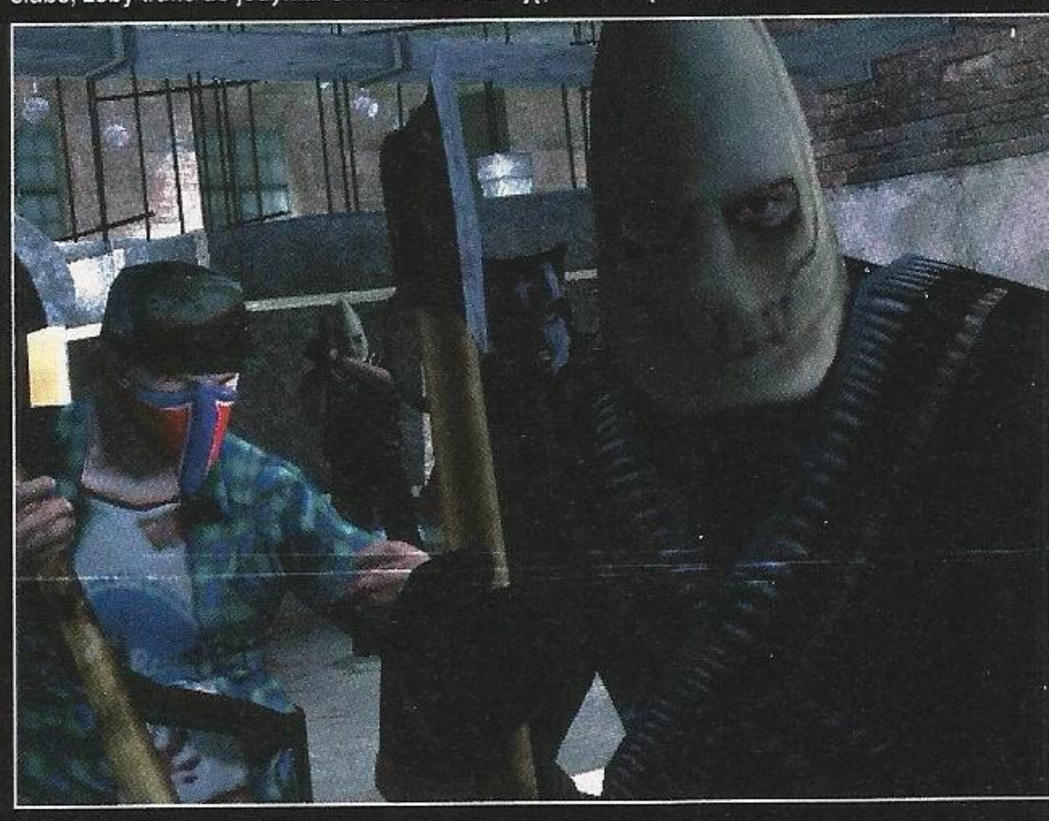
Manhunt 2 to symulator zbrodni, których nie chciałem popełniać. Nie chcę aplikować śmiertelnego zastrzyku sanitariuszowi, nie chcę dusić pałką policjanta i nie interesuje mnie wrzucanie do wyżymaczki żołnierza. Po prostu nie. Manhunt nie dawał opcji. Wszyscy napotkani na drodze psychole mieli jedno zadanie – zamordować mnie z zimną krwią, mając przy tym lepszy sprzęt i przewagę liczebną. W takim momencie aktywuje się głęboko zakorzeniony instynkt samozachowawczy. A jeżeli bydlęta mogą przy tym cierpieć? Niech cierpią. Należy się. Podobnie, jak nie mam oporów słuchać o historii, w której gnojek z drugim atakują samotnego taksówkarza w ciemniej uliczce, nie wiedząc, że aktywacja alarmu spowoduje wysłanie przez dyspozytorkę wszystkich wozów w okolicy w miejsce zgłoszone przez kierowcę. W takiej sytuacji nie mam najmniejszych oporów przed samowolnym wymierzeniem kary. Taki jestem dziwny.

Z tych samych przyczyn fale przeciwników rzucanych mi naprzeciw przez Manhunta 2 budziły moją niechęć. Poza wyjątkami ze scenerii niemal żywcem wyjętych z Hostelu, czy podczas walk z kuzynami Machiny z 8mm, nie czułem wyrzutów sumienia, ale to przerysowane skrajności. Każdej formacji z Manhunta 2 brakuje charakteru, klimatu, wyglądu i wizualnej siły dowolnego z gangów z pierwszego Manhunta, z moimi ulubionymi Smileyami na czele. Oni byli źli, charakterystyczni, przerysowani i dogłębnie zdegenerowani. Czy byli to ideologicznie upośledzeni skinheadzi, rozchichotani przećpani psychole, czy totalnie zdegenerowani redneccy myśliwi – wszyscy w pełni zasługiwali na to, co czekało ich pod koniec pięciosekundowego skradania się za plecami. W Manhuncie 2 zbyt często są to po prostu ludzie.

POMYŚL Zagadek umysłowych zbyt wielu nie ma, chyba żeby zaliczyć do nich konieczność przyniesienia głowy jednego z zakapturzonych bandziorów, aby „rozpoznał go" kumpel za drzwiami.







ABSOLUTNE NOVUM Fabuła nie jest powiązana z poprzednią grą. Zwykle by mnie to cieszyło. Wiecie – autorzy nie poszli na łatwiznę, wrzucając Casha do kolejnego zamkniętego miasteczka pełnego gości z różnych innych gangów, które były za słabe, żeby trafić do jedynki. Cholera... ale żałuję, że tak się nie stało.

Wypranie gry z postaci reżysera zupełnie redukuje też zasadność skali brutalności egzekucji. Reżyser motywował Casha do bardziej bestialskich zachowań w zamian za jakość nagrywanego materiału, co z kolei przekładało się na ocenę wystawianą pod koniec każdego poziomu i wpływało na odblokowywany content. Tutaj nie odgrywa żadnego znaczenia. Być może wiąże się to z legalnymi bataliami stoczonymi przez autorów gry i cenzorów. Wiem tylko, że nie udało się usprawiedliwić bardziej brutalnych zachowań, wypaczając jedną z podstawowych zasad gier. Większy wysiłek gracza musi być właściwie nagradzany. Chyba, że za nagrodę uznamy mocniejszą animację, ale przeciwnik po obydwóch jest równie martwy.

Tutaj trudniejsze, wymagające dłuższego śledzenia przeciwnika egzekucje kończą się tym samym, co te proste, odbywające się po natychmiastowym ataku na niczego nie spodziewającą się ofiarę. Bo autorzy utrzymali trzy stopnie egzekucji trzymanym w ręku narzędziem.

No to wiecie już co jest nie tak. Nieciekawa, bo łatwa do przewidzenia fabuła. Niespecjalna oprawa wizualna – mały kroczek wstecz w stosunku do oryginału. Brak dobrej motywacji dla gracza. A co jest dobre?
No więc nadal audio chłopaki z Rockstara robią dobrze, ale Oscara za dźwięk raczej bym tu nikomu nie

KAŻDEJ FORMACJI Z MANHUNTA 2 BRAKUJE CHARAKTERU, KLIMATU, WYGLĄDU I SIŁY DOWOLNEGO Z GANGÓW Z PIERWSZEGO MANHUNTA

proponował. Muszę wrócić do tematu gangów, ale chłopcy z jedynki mieli więcej ciekawych rzeczy do zakomunikowania, niż często bezpłciowi przeciwnicy z dwójki. Co zabawnego może mieć do powiedzenia koleś w garniaku z chustką na twarzy? Poza tym, że jest najwierniejszą kopią bohaterów z Men in Black od czasu, kiedy Tommy Lee błysnął Willowi w oczka?

→| ŚWIATŁA, BEZ KAMERY, AKCJA!

Akcja gry przenosi się z jednego wskazywanego przez grę miejsca w drugie. Jest szpital, potem przyległy teren, następnie jakieś przedmieścia, znajdujący się w pobliżu kompleks badawczy, dom rodzinny Danny'ego, zamknięte osiedle, jakiś zapadły hotel

i tak dalej. Raz czy dwa flashbacki pozwalają cofnąć się o bliżej niesprecyzowany kawałek czasu w zupełnie inne miejsca – to wspomnienia Leo.

Tak czy inaczej z jednej miejscówki do drugiej gra rzuca nas swobodnie, bez większych wyjaśnień. Po prostu się przenosimy. Krótkie sekwencje po zaliczeniu kolejnych poziomów niby mają to uzasadniać, ale tu wracamy do punktu pierwszego – fabuła nie jest ciekawa. Przynajmniej gra pozwala obejrzeć obydwa zakończenia bez większego problemu.

Mechanika gry, poza upośledzeniem w postaci braku uzasadnienia dokonywania egzekucji o różnym stopniu brutalności, przeszła lekkie zmiany. Po pierwsze pojawiły się zwiastowane już od dawna egzekucje środowiskowe. Telefon, otwarta skrzynka z bezpiecznikami, kibel, samochód na dźwigu – wszystkie gadżety zostały wyraźnie zaznaczone na mapie czaszkami i sugerują, że w danym miejscu można wyeliminować kogoś w sposób wyjątkowy. Czy wpływa to jakoś na rozgrywkę? Nie bardzo. Tyle tylko, że ciekawie się je sprawdza. Podobnie jest z egzekucjami ze skoku, wykonywanymi, kiedy ofiara przechodzi poziom niżej – na przykład pod dachem, na którym stoi Danny. Bo wiecie – Danny potrafi teraz wchodzić na przeszkody. Nie wszystkie, ale to jakiś plus.

Pojawiły się nowe zagrożenia. Wiszący nad głową helikopter szperaczem rozświetla mroki nocy powodując, że nawet miejsca zacienione nie zawsze są bezpieczne. Plus jest taki, że szum śmigieł zagłusza kroki. W pewnym momencie mamy za zadanie targać ze sobą kanister z benzyną wywołujący własny hałas. Zdarzają się też miejscówki, gdzie szczekający pies alarmuje wszystkich dookoła. Nie zabrakło też motywów ze strzelaniem, gdzie poziom zmienia się w jedną wielką jatkę z wyskakiwaniem zza rogu i rozwalaniem łbów niczym arbuzów. Egzekucje z bliska przy użyciu broni są jakimś tam dodatkiem, ale z uwagi na to, że zużywają amunicję i alarmują wszystkich dookoła są równie użyteczne, co strzał z przyłożenia.

→| DUŻO HAŁASU O NIC

Manhunt 2 nie jest grą tak dobrą jak Manhunt. Tamten był prawdziwym splatterowym survival thrillerem, wyprzedzającym wszelkie Piły, Hostele i remake'i Wzgórz Mających Oczy. Dwójka próbuje opowiedzieć historię kolejnego zaszczutego gościa, ale wysypuje się w najważniejszych punktach. Danny, poza tym że rzyga po pierwszym zabójstwie, nie ma żadnych skrupułów przed mordowaniem osób, które nie do końca na to zasługują. Danny, chuderlawy i przestraszony okularnik, nie jest też wiarygodny, jako morderca wprawiony w pozbywaniu się ofiar, jakim był Cash. No i wreszcie – historia nie jest w żaden sposób zaskakująca. I przez to ciągnie się od jednego nieistotnego epizodu przez kolejny, do nieuchronnego końca z obowiązkową konfrontacją ze złym doktorem i jeszcze gorszym... och, nie powinienem mówić. Tamten kolega w rogu podobno jeszcze nie wie. ■■

OCENA 6.7/10

✚ MOCNA OPOWIEŚĆ, NIEZŁE MIEJSCÓWKI, BOHATEROWIE
▩ MOTYWACJA DO GRY, SCENARIUSZ, NOWE MECHANIZMY ROZGRYWKI

NIE MA SIĘ O CO ZABIJAĆ

WIILOTEM...

Na ocenzurowaniu gry najbardziej straciła wersja na Wii. Wykonując ciche zabójstwa prawie w ogóle nie widać, co dzieje się na ekranie. Jak tu wczuć się w rozbijanie przeciwnikowi głowy o ścianę, topienie go w pisuarze i wykończenie uderzeniem cegłą? Zabawa polega, jak zwykle w przypadku QTE, na machaniu wiilotem i gruchą w odpowiedni sposób. Dźgnięcie to ruch do przodu, od góry wali się młotem w głowę. Na ekranie niewiele widać, całą uwagę skupia się na oczekiwaniu na komendę i rozszyfrowywaniu, o jaki ruch chodzi. Obraz ściemnia się, zachodzi czerwonym kolorem symbolizującym krew. Nie ma zbyt wiele czasu, żeby cokolwiek dostrzec, więc dość szybko temat cichych zabójstw przestaje interesować. Miało być brutalnie, wyszło nudno i nieciekawie. Nawet przez sekundę nie poczułem się, jak psychopatyczny zabójca.

LEPSZA GRAFA I ANIMACJA Autorzy dopracowali wygląd bohaterów i nawet ruchy ust wokalisty mniej więcej pasują do tekstu piosenki. Z drugiej strony tłum wypada okrutnie słabo, choć na szczęście do nędzy z PESa droga daleka.

GUITAR HERO III
LEGENDS OF ROCK

txt: MIELU

X360 | PS3 | PS2 | Wii

- Wydawca: Activision
- Producent: Neversoft
- Liczba graczy: 1-2
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 13 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: Eksplozja popularności Guitar Hero trwa, czego dowodem jest już druga w tym roku pozycja firmowana przez Activision. Neversoft poradził sobie z dostarczeniem kolejnego sequela śpiewająco – nie ma tu zbyt wielu nowych rzeczy, ale po co grzebać w świetnym modelu zabawy?
Nowe gitary (Gibson Kramer na PS2 i Les Paul na X360, PS3 i Wii) są przefachowe, bardzo podoba mi się też wybór utworów – jeśli jest Stone Roses, Weezer, Sonic Youth, Living Colour czy Smashing Pumpkins – jestem kupiony. I w przeciwieństwie do Miela, ja mogę kolejne gierki z tej serii łykać co pół roku, bo strasznie lubię powymiatać na wiośle. Na przykład gdy obudzę się po długiej imprezie. Nowe kawałki to w przypadku takiej gry wszystko, czego mi potrzeba do pełni szczęścia.

NOWY GITARZYSTA JEST W MIEŚCIE

Niech Was nie zwiedzie trójka w nazwie, Legends of Rock jest czwartą grą z serii Guitar Hero, pierwszą tworzoną przez nową ekipę – Neversoft, pierwszą na Wii, PS3 i pecetach (nie liczę klonów i podróbek), a drugą na Xboksie 360. Trochę to zamotane, w każdym razie jest to pełnoprawna kontynuacja, czego nie dało się powiedzieć o recenzowanym w Neo Plus #102 Rocks the 80s. Powracają znani i lubiani grajkowie (w tym nasz faworyt Lars Umlaut), dodano opcję walki z bossami, którzy później stają się grywalnymi postaciami, a także pojawił się długo wyczekiwany tryb kariery dla dwóch osób grających w kooperacji. Na dokładkę nie wszystkie piosenki nagrywano od nowa, więc można w końcu usłyszeć oryginały. Brzmi całkiem nieźle, chociaż to wcale nie tak dużo nowości, a osoby, które już wcześniej grały w Guitar Hero poczują się jak ryby w wodzie i od razu przystąpią do grania. Z jedną tylko obawą – czy nowi autorzy sprostali zadaniu?

→I I TAK I NIE

Ciężko jednoznacznie stwierdzić czy im się udało, ale na pewno stworzyli grę bardziej przystępną dla nowych w temacie. Tak jakby myśleli od razu o młodszych posiadaczach Wii, którzy niekoniecznie szybko muszą załapać o co chodzi z tym uderzaniem w „strunę" i naciskaniem kolorowych przycisków na plastikowej imitacji gitary. Z drugiej strony każdy, kto chce spróbować swoich sił na hardzie, albo expercie, czyli w grze pięcioma palcami, musi liczyć się z tym, że niektóre kawałki są absurdalnie trudne. Niewiele pomaga fakt, że grało się w poprzednie części, bo nie zostało po staremu. Niby zwiększono czas na reakcję, więc teoretycznie o wiele łatwiej trafić w nutkę, ale czasami trzeba wciskać przyciski zupełnie nie do rytmu. Widać, że ekipie Neversoft brakuje doświadczenia, ale naprawdę ciężko ich porównywać do takich tytanów gier muzycznych jak Harmonix (ojcowie Frequency, Amplitude i Guitar Hero właśnie) i można przymknąć na ten błąd oko, zwłaszcza jeśli gra się dla przyjemności, a nie śrubowania wyników.

Jeśli ktoś bawił się poprzednimi częściami, na pewno zauważy, że troszkę inaczej wykonuje się techniki zwane pull-off i hammer-on. W skrócie – chodzi o to, żeby wdusić strunę raz, a później grać naciskając wyłącznie przyciski na gryfie. Do tej pory nutki musiały być blisko siebie, jedna po drugiej, a teraz odstęp między nimi może być większy. Mało tego, da się zagrać na jednym szarpnięciu struny kilka (pięć, czy sześć) dźwięków, co może trochę zadziwić zaznajomionych z serią.

→I STARCIE TYTANÓW

Tym z Was, którzy wciąż niespecjalnie wiedzą, o czym mowa, należy się krótkie wyjaśnienie. Na ekranie widoczny jest gryf gitary, po którym przesuwają się kolorowe punkty. W odpowiednim momencie należy na plastikowym kontrolerze nacisnąć przycisk właściwego koloru równocześnie szarpiąc strunę. Na najniższym poziomie trudności naciska się tylko trzy przyciski, później dochodzą kolejne dwa. Łatwe to nie jest i bez treningu szybko skończy się Wasza kariera. Jeśli popełnia się błędy, tłum zaczyna gwizdać, nikt nie chce tańczyć, nie słychać oklasków, a co najwyżej można zarobić butelką albo skórką od banana. Lada moment koncert zostanie przerwany i konieczna będzie powtórka.

Nawet na niższych poziomach trudności problemy sprawiać mogą pojedynki z bossami. Wśród twardzieli do pokonania znalazł się Slash i Tom Morello, a więc wielkie gwiazdy rocka – walki z nimi do najłatwiejszych nie należą. Należy przed końcem piosenki sprawić, by totalnie zepsuli swój występ. Umożliwia to stosowanie nieczystych sztuczek – trafiając specjalne nutki zbiera się przeszkadzajki, które można podrzucić przeciwnikowi w dowolnym momencie. A to przestaje mu działać jeden z przycisków, albo trzęsie się ekran i gość nic nie widzi, lub zwiększa się na moment poziom trudności. Inna sprawa, że boss też może użyć takich sztuczek, ale nie stosuje ich zbyt często.

→I DOBOROWE TOWARZYSTWO

Po przegranej walce boss gra kawałek swojej kapeli. Duet ze Slashem to nie lada przeżycie, ale i tak lepiej wypada kooperacja z kumplem. Zresztą tylko przechodząc tryb kariery we dwójkę odkrywa się część piosenek. Inne są do kupienia za zdobyte w trasie pieniądze. Co ciekawe, to oryginalne piosenki, więc jak ktoś chciałby pograć razem z Kaiser Chiefs lub Die Toten Hosen, a nie podróbkami, to ma taką szansę.

Każdy sam zdecyduje jak mu leży soundtrack, ja chyba za bardzo przyzwyczaiłem się do Rock the 80s i nie zachwyciło mnie ani One Metalliki, ani Paint it Black Rolling Stonesów (chociaż bardzo lubię ten kawałek). Jest AFI, Slayer, Aerosmith, Smashing Pumpkins, Tenacious D, Beastie Boys, Weezer, a nawet Sex Pistols, Kiss i Alice Cooper, więc nie można zarzucić Neversoft, że nie zadbali o zespoły z najwyższej półki.

Czy warto inwestować kasę? Pewnie, to bardzo dobra gra, chociaż wiele nowości tu nie ma. Dobrze, że nie tylko posiadacze PS2 i Xboxów mogą się pobawić gitarą, ale ja już więcej nie chcę – teraz czekam wyłącznie na odpowiedź Harmonix, czyli Rock... wiecie na co. ■■

OCENA 8.0/10

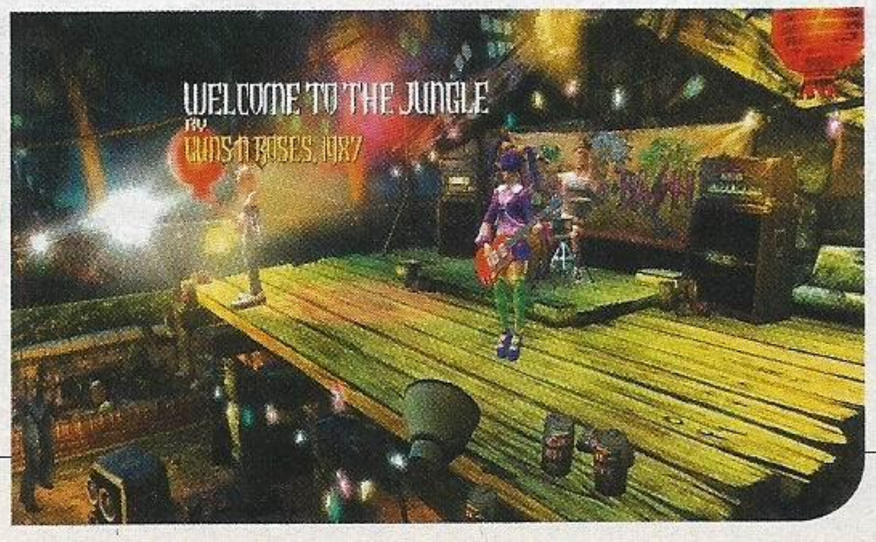
+ GWIAZDY, ONLINE, KAMPANIA COOP, WALKI Z BOSSAMI
– TO SAMO, CO POPRZEDNIO. ODWAŻNYCH ZMIAN TU NIE MA

SZAFA GRA, SZEFOWA

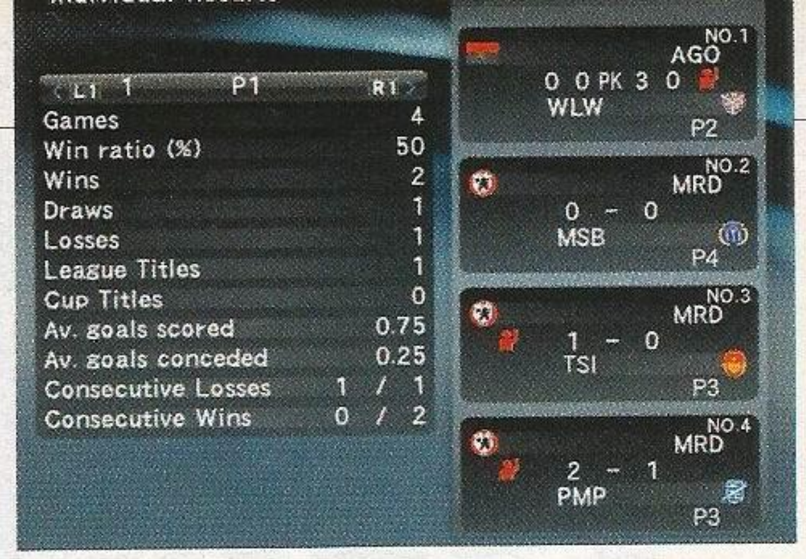
Wszyscy tracą

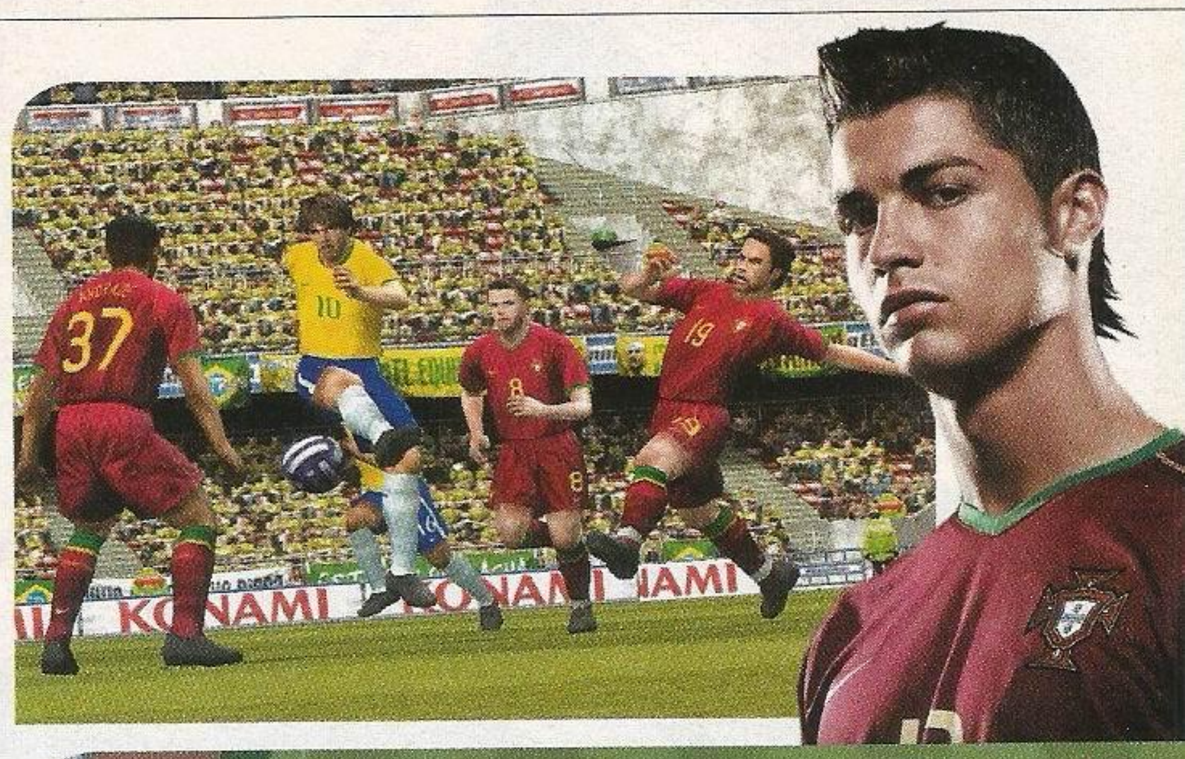
Na PlayStation 2 nie można grać online, a posiadacze PS3 nie dostali opcji zapraszania przyjaciół do wspólnego szarpania strun, więc muszą mierzyć się w sieci z nieznajomymi. Na Wii da się bawić w internecie, ale znowu producent zrezygnował z wypuszczania dodatków do tej wersji gry. Szkoda, dodatkowe piosenki byłyby na pewno mile widziane. Za to tylko w przypadku Wii gitarka wibruje podczas zabawy. Wszystko przez wiilota, którego wsadza się do specjalnego slotu w kontrolerze. Ktoś chętny do zbierania Pokemo... znaczy się, do zakupu wszystkich wersji gry?

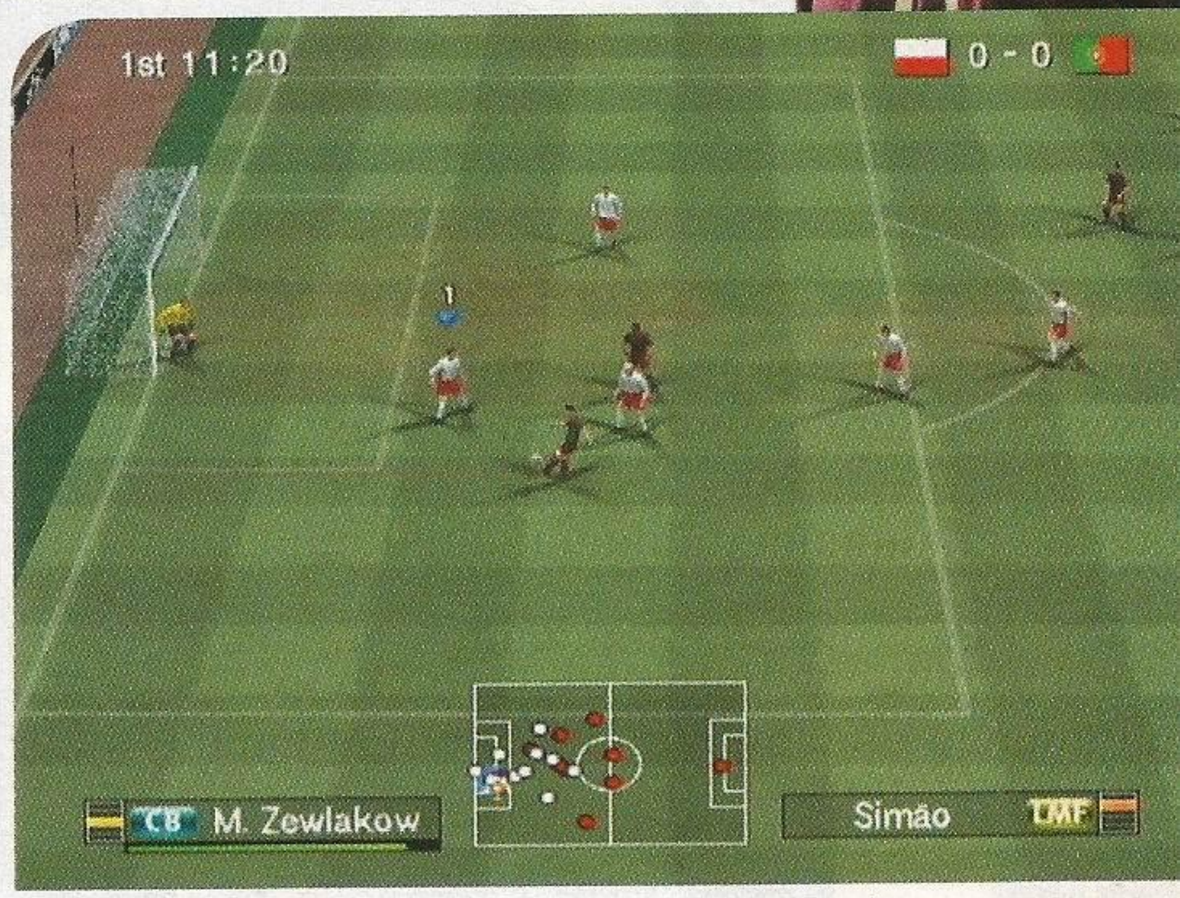
WCZYTUJĘ, NIE CZYTAM Na Xboksie piosenki ładują się szybko. Nie ma czasu, żeby przeczytać żarty wyświetlane na ekranie podczas loadingów.



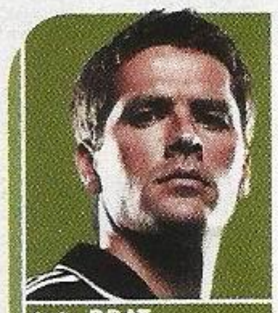
GDZIE TE STADIONY? Programiści z Konami „budują" je chyba nawet wolniej niż my przed Euro – brakuje wielu nowych aren (Allianz Arena, Wembley, Emirates Stadium). Do roboty!







PRO EVOLUTION SOCCER 2008



txt: BRAT

PARZYSTA CYFRA STOJĄCA ZA TYTUŁEM PRO EVOLUTION SOCCER SUGERUJE, ŻE MOŻEMY SPODZIEWAĆ SIĘ WSZYSTKIEGO NAJGORSZEGO

PLAYSTATION 2

- Wydawca: Konami
- Producent: KCET
- Liczba graczy: 1-8
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 3 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MARCELLUS: Najwięcej spodziewałem się po PESie na PS3 – marzyłem o połączeniu next-genowej grafiki z legendarną grywalnością i srodze się zawiodłem. Po wersji na X360 nie oczekiwałem aż tak wiele, bo mimo wielu prób nie potrafię się przyzwyczaić do grania w pesika na iksboksowym padzie. Za to wersja na PS2 mile mnie zaskoczyła, choć mogła być jeszcze lepsza. Myślałem, że nic nowego się już w PESie na odchodzącą generację nie pojawi, a tu Community i World Tour i wreszcie obszerniejsza Master League. No i ograniczenie przeników oraz mniejsza skuteczność hiddenów i ogólnie strzałów z pierwszej piłki, a za to lepsza przy sytuacjach jeden na jeden z bramkarzem. Nowy komentarz jest niezły, choć nadal miejscami głupawy, a co do muzyki – nie zgadzam się z Bratem, moje uszy pokaleczyła. W tym momencie to najlepszy PES na konsolach.

Jednak „2008" to tylko alias dla oznaczenia części „7" – wartości, jakby nie patrzeć, nieparzystej. Okazuje się, że to coś więcej, niż tylko przesąd.

→I NUMEROLOGIA

Od pojawienia się pierwszej części PES na PS2 da się zauważyć pewną prawidłowość. Polega ona na prostej zależności – numerek nieparzysty za tytułem oznacza dobrą lub doskonałą grę, cyferka parzysta sugeruje, że mamy do czynienia z „imitacją" PESa, jakimś nieudanym eksperymentem. Potrzebne jakieś fakty?

PES 1 – pierwsza odsłona na PlayStation 2 musiała zachwycić choćby grafiką, dodatkowo kilka rewolucyjnych zmian w stosunku do ISS'ow np. statystyki w nowej skali.

PES 2 – graficznie bez zmian, parę nowych trików i fatalny gameplay. Wszyscy o dwójce chcieli zapomnieć jak najszybciej, i zrobili to dzięki...

PES 3 – przez wielu uważana do dzisiaj za najlepszą z części. Przede wszystkim miała zachwycający gameplay. Ceniono ją także za pewną przewidywalność, zarówno zawodników sterowanych przez konsolę, jak również w kwestii skuteczności w wykorzystywaniu stuprocentowych sytuacji.

PES 4 – to znowu crap (jeśli PES może być crapem). Nieprawdopodobnie arcade'owy model gry. Tylko po co? Jeśli będziemy chcieli się wyżyć, sięgniemy po Fifkę.

PES 5 – dla mnie wzór niedoścignięty. Rewelacyjna fizyka strzałów, trudny drybling, nowy model gry, wprowadzenie special ability (gwiazdki) i wiele innych świetnych cech.

PES 6 – znowu parzyście i znowu tragicznie. Chyba najgorsza odsłona, przede wszystkim z dwóch powodów. Przepakowania dwóch drużyn, od których wszyscy zbierali baty oraz porażka złego silnika kontrolującego rozgrywkę. Przeniki, przebicia piłki i tysiące innych irracjonalnych sytuacji na boisku – to był PES 6.

I tak dotarliśmy do dzisiaj, czyli do momentu premiery PES 2008 (w domyśle 7). Idąc tą numerologiczną filozofią mix parzystej liczby z nieparzystą idealnie odzwierciedla jakość nowej piłki Konami.

→I STARE, NOWE...

Zacznijmy od końca, czyli zobaczmy, co nowego, ewentualnie czego zabrakło w nowym PESie. Zmiany dotyczące Master League są niewielkie. Najważniejsza z nich to powiększenie liczby zespołów zarówno w pierwszej, jak i drugiej lidze. Całkiem nowy tryb Community zastąpił popularne „memoriale". Polega na wprowadzeniu profili kilku zaintersowanych rywalizacją graczy, a dalej konsola będzie już liczyła wszelkie statystyki związane z pojedynkami pomiędzy nimi. Fajna rzecz.

Zupełną nowością jest World Tour – to taki piłkarski quest mode. Trzeba wykonać kilkanaście zadań wyznaczonych przez konsolę – np. wygrać mecz trzema bramkami, rozstrzygnąć go już w pierwszej połowie, czy strzelić gola z wolnego z 30-35 metrów. Całkiem ciekawe, szczególnie dla graczy, którzy bawią się sami. Dalej już jest po staremu, edit mode (oczywiście uboższy w stosunku do PES6), puchary i ligii. W opcjach znajdziemy pozycję ze statystykami meczów z konsolą.

W kwestii licencjonowania nic się nie zmieniło. Bryndza, jak zawsze. W Premiership mamy tylko Newcastle i Tottenham na licencjach. W tej kwestii naprawdę Konami mogłoby w końcu coś zrobić, bo kiedyś fani mogą nie wybaczyć. Pojawiły się nowe zespoły, jak na przykład Izrael czy Wisła Kraków. To oczywiście krok w dobrym kierunku. Tylko, co z tego, kiedy już od szóstej części nie ma żadnej przyjemności grania słabymi teamami. Statystyki mają zbyt wielki wpływ na możliwości graczy.

→I WYGLĄDA I BRZMI

Pogorszeniu uległa grafika i wyobraźcie sobie, że... Jest to krok w dobrym kierunku! Jeśli dokładniej przyjrzeć się twarzom, teksturom, trybunom, to można dostrzec spadek detali w stosunku do poprzedniego PESa. Ale dzięki temu silnik zaczął radzić sobie z tą grą i masowe przeniknięcia piłki poszły w zapomnienie, po prostu ich nie ma. Natomiast znacznej poprawie uległa warstwa dźwiękowa. Uważam nawet, że jest najlepsza w historii serii. W menusach, formacjach i innych oknach przygrywają nam różne kawałki z bardzo bogatego soundtracku. Na szczęście nie są dziełem kompozytorów pracujących dla Konami, a pochodzą z rynku fonograficznego. Utrzymane w bardzo wielu gatunkach utwory nie drażnią, jak chore melodie z poprzednich części. Doczekaliśmy się także rewolucji, jest nowy komentarz! Z miejsca przebija ten stary – emocje nowych komentatorów bardziej mi się udzielają, niż mamrotanie Trevora Brookinga.

→I NA BOISKU!

Na boisku jest dobrze. O wyeliminowaniu wstrętnego przenikania już pisałem. Piłka wydaje się cięższa, zmieniono fizykę strzałów. Są mocniejsze i mam wrażenie – celniejsze. W sytuacjach sam na sam bramkarze wychodzą wyjątkowo często (to dobrze). Zawodnicy obdarzeni dużą szybkością nie odjeżdżają już tak obrońcom, wyjątkiem jest Henry. Ten przenika i ucieka obrońcom... Cały czas duże znaczenie ma, wprowadzony w PES 6, body collision engine. Silni zawodnicy nadal mają ogromną przewagę, szczególnie w kwestii utrzymania się przy piłce. Co najbardziej irracjonalne, Seabass & co. twierdzą, że napastnicy są silniejsi od obrońców. Według Konami Adriano jest silniejszy od Campbella (Adriano Balance 97, Campbell 94). W ogóle czy to przypadek, że w Interze, ulubionym klubie producenta gry, znalazło się dwóch najsilniejszych według niego piłkarzy na świecie? Tak, tak, nikt, ale to absolutnie nikt, nie jest silniejszy od Adriano (nie gra praktycznie od dwóch lat) i Ibrahimovica. Ale cóż, niedopracowany body engine chyba jest jedyną ciemną stroną tej gry. Oprócz... patrz ramka. Tam też szukajcie odpowiedzi na wyryczane z furią: „Czemu taka niska ocena?!".

Zawiedzeni PES 6 mogą spokojnie sięgać po nową odsłonę – jest lepsza. Dodatkowo na PS2 wydaje się być znacznie bardziej dopracowaną i miodniejszą pozycją niż next genowy odpowiednik. Żałuję tylko, że rewolucyjnych zmian nie ma. Z drugiej strony, czego się spodziewać po części, która prawdopodobnie godnie pożegna się z PS2. ■■

OCENA 7.9/10

+ JAK ZWYKLE GRYWALNOŚĆ, MNIEJ PRZENIKÓW, COMMUNITY
– LICENCJE, FATALNY ONLINE, PRZEPAKOWANE DRUŻYNY

NAJLEPSZA WERSJA PESA

Online offline?

W recenzji nie napisałem o tym słowa. Z prostej przyczyny – chciałbym, żeby G-Ash wytłuścił tę ramkę. Wyobraźcie sobie sytuację, w której idziecie do sklepu i kupujecie powiedzmy grę Monopol. Jak wiemy Monopol przeznaczony jest dla nawet sześciu uczestników. Przychodzicie do domu, otwieracie pudełko, a tam tylko dwa pionki, połowa banknotów i nie wszystkie karty własności. Okazałoby się później, że wszystkie pudełka z grą mają te braki. Oczywiście wydawca gry musiałby uznać reklamację, a i pewnie prędzej czy później rozpętałaby się z tego afera. Czemu Konami miałoby się upiec?! I co? Ano to, że na pudełku z grą jest napisane WITH NET PLAY. Co ni mniej, ni więcej oznacza, że pogracie sobie także przez internet. Jednak nie napalajcie się zbytnio, bo online w tym roku grać się nie da. Lagi są przepotężne, co gorsza już w PES6 przy premierze były problemy z wydajnością serwerów. Poradzili sobie z tym po jakimś czasie. Jednak tym razem wszystko wskazuje, że żadna siła nie pomoże. Błędny jest kod sieciowy samej gry. Dlatego ocena ogólna gry została obniżona o cały 1 punkt. A mogło być 8.9...

MASS EFFECT

CAŁY WSZECHŚWIAT ZAJMUJE OSIEM I PÓŁ GIGABAJTA

txt: KAXI

XBOX 360

- Wydawca: Microsoft
- Producent: BioWare
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 17 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■■□
DŹWIĘK ■■■■■■■■■■
MIÓD ■■■■■■■■■■
DESIGN ■■■■■■■■■□

MARCELLUS: Mass Effect nie do końca spełnia moje wyobrażenie o kosmicznej epopei RPG. Pewnie dlatego, że za mało tu RPG, a za dużo przeciętnej strzelanki, w której najlepiej sprawdza się zwykły żołnierz. No i nieco szkoda, że bycie agentem wymaga tyle walki i gadania na najwyższym szczeblu, wolałbym być „wolnym strzelcem" w typie Hana Solo. Ale to nie to uniwersum. Graficznie jest to mocna bajka, ale ma swoje problemy i długie loadingi. Mocna ósemka jak dla mnie. Nie więcej.

Gdyby był większy, nie zmieściłby się w całości na płycie z Mass Effect. I choć fizycy mogą sobie twierdzić, że kosmos jest nieskończony czy też się nieustannie rozszerza, ja wiem swoje. Nie było żadnego Wielkiego Wybuchu ani innej ściemy. Po prostu panowie z BioWare usiedli przy biurku i krok po kroku, jak radzi nasz nowy bohater narodowy, zaprojektowali każdą gwiazdę i każdą planetę. Potem stworzyli trójwymiarowe modele i nagrali na płytę, którą każdy może kupić w sklepie. Niepowtarzalna okazja zdobycia kosmosu na własność!

→| CZERWONY NADOLBRZYM

Teraz będzie już na poważnie. Otóż w Mass Effect od pierwszej chwili urzekła mnie przede wszystkim jedna rzecz. Profesjonalizm i przywiązanie do szczegółów. Są więc tu oczywiście gromady galaktyk, potem same galaktyki zawierające systemy słoneczne, a w końcu i planety. Te ostatnie z kolei potrafią być wyschniętymi odłamkami skał, gazowymi olbrzymami, oceanami skroplonych gazów, ale też względnie przyjaznymi dla życia ekosystemami. Na tych ostatnich można wylądować i za pomocą uzbrojonego łazika zjeździć ich powierzchnię wzdłuż i wszerz, podziwiając nietypowe widoki. I to właśnie mnie urzekło podczas pierwszej misji, rozpoczynającej przygodę. Gdy tylko bohater został oddany pod moją komendę i postawiłem pierwsze kroki w kolonii Eden Prime, poczułem się jakbym naprawdę odwiedził obcy glob. Zupełnie inne niebo i słońce, wcale nie podobne do naszego. Znaczy się, tego ziemskiego. I podobne uczucie towarzyszyło mi przez całą grę.

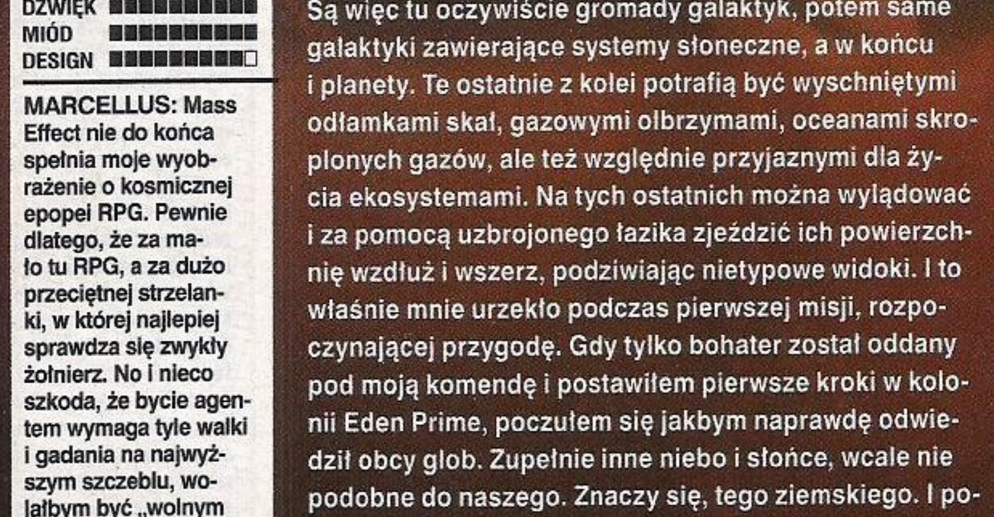
Pozwolę sobie na małą dygresję. Jednym z moich ulubionych seriali jest *Star Trek*, poczynając od kapitana Picarda, poprzez *Voyager* i *Deep Space Nine*, na *Enterprise* ze Scottem Bakulą kończąc. Tym, co świadczy o sile tej serii, są tajemnice Wszechświata, metodycznie odkrywane przez załogę. Badanie nowych światów, odkrywanie fizycznych anomalii, katalogowanie nieznanych form życia. Krótko mówiąc, zmierzanie tam, gdzie nie dotarł jeszcze żaden człowiek. I to samo uczucie, towarzyszące mi oglądaniu kolejnych odcinków, miałem również podczas gry w Mass Effect. Każda z planet, nawet najbardziej niegościnna, została szczegółowo opisana. Kiedy więc natknąłem się na świat, który ludzkość stara się dostosować do swych potrzeb wprowadzając do niego wodę i zaczynając jej obieg w przyrodzie, odezwała się we mnie żyłka astronoma-amatora.

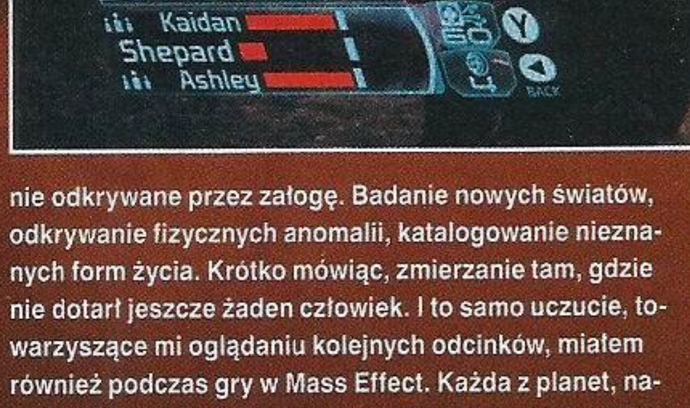
Ale Mass Effect to przecież przede wszystkim uniwersum istot żywych i rozumnych. Dlatego też poświęcono masę energii i czasu, by opracować charakterystyki poszczególnych ras, ich historię i kulturę, stosunek do ludzkości czy choćby sposób porozumiewania się. Słoniopodobna rasa Encorian podczas rozmów z przedstawicielami innych gatunków zawsze najpierw zaznacza, jakie emocje towarzyszą im przy wypowiadaniu danego zdania. A to dlatego, że między sobą zamiast intonacji używają zapachów. Już nie wspomnę, że Encorianie są bardzo przyjaźnie nastawieni do ludzkości, przez co zawsze chętnie wykonywałem zlecone przez nich questy.

→| NA WIEJSKIEJ

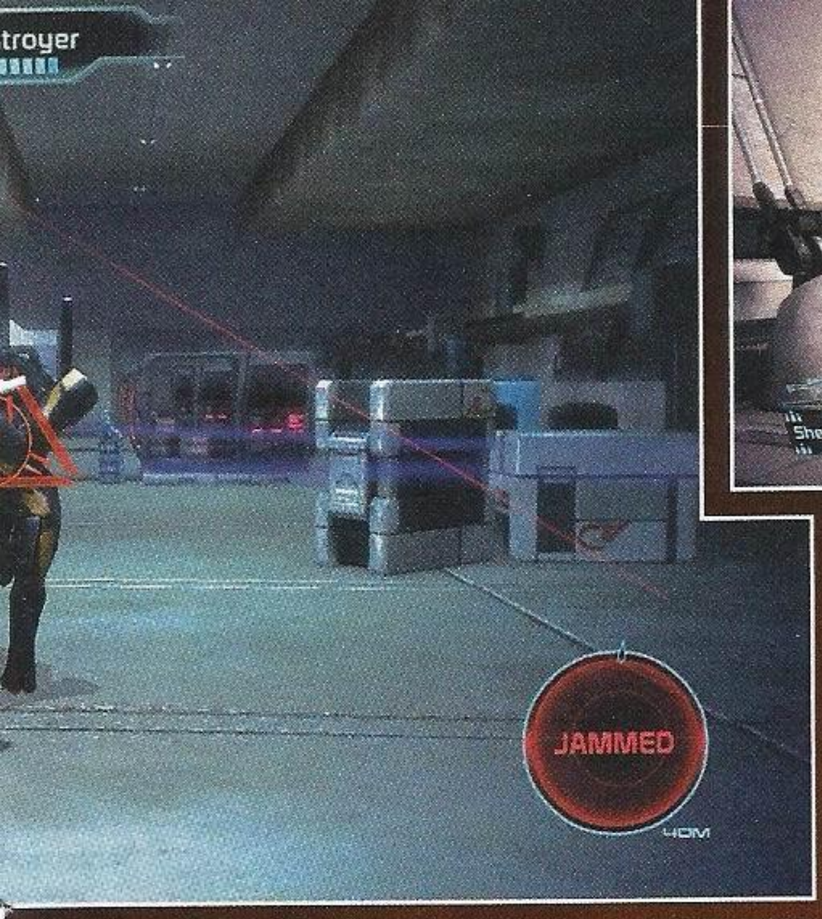
Niestety nie o wszystkich można to powiedzieć. Otóż jak zawsze wszystko rozbija się o politykę. Ludzkość została niedawno włączona do Rady, która zrzesza większość ras; przynajmniej tych względnie pokojowo nastawionych. No i fakty są takie, że radzimy sobie całkiem nieźle, próbując wywalczyć jak największy wpływ na ośrodki decyzyjne. Wiadomo, Nicea albo śmierć, czy też inny pierwiastek. Nie wszystkim się to podoba, na przykład niskim i grubym Volunusom, a niektórzy próbują w tym celu przedsięwziąć nawet pewne kroki. Polityka nigdy nie była czysta, a bohater jest w nią zanurzony po same uszy.

Jak dla mnie miodzio: Mass Effect łączy w sobie dwie rzeczy, które mnie szalenie intrygują, czyli badanie wszechświata oraz rozgrywki polityczne. Po

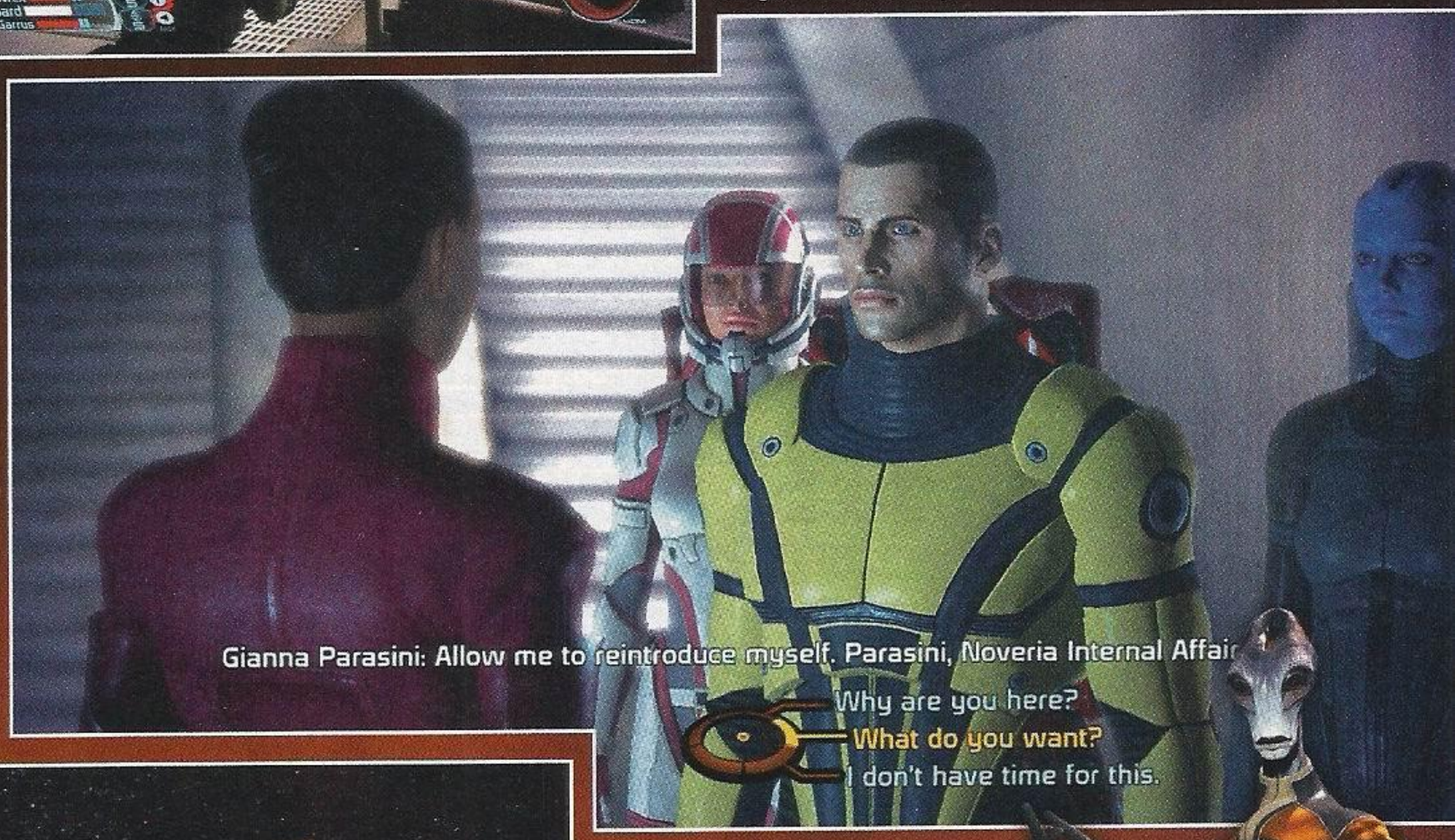




KAŻDA WYPOWIEDŹ W GRZE JEST DUBBINGOWANA. I CHOĆ ZNALAZŁO SIĘ KILKA SŁABSZYCH URYWKÓW, GENERALNIE PRACA LEKTORÓW NIE SPADA PONIŻEJ NIEZWYKLE WYSOKIEGO POZIOMU



WAŻ SŁOWA Opcje dialogowe wybiera się, wychylając w odpowiednim kierunku gałkę analogową. W tym momencie nie są wyświetlone całe wypowiedzi, ale jedynie jednozdaniowe przesłanie kwestii, jaką Shepard ma wygłosić. Zazwyczaj działa to bezbłędnie, zdarzało mi się jednak, że nie zrozumiałem intencji autorów i powiedziałem zupełnie coś innego, niż miałem na myśli.



WIERNY DRUH Widoczny poniżej pojazd to Mako – łazik na usługach głównego bohatera. Potrafi poruszać się po każdej nawierzchni i sforsować dowolną nierówność terenu.

prostu nie mogłem gry nie pokochać, choć to tylko wątki poboczne. Główna walka toczy się o stawkę znacznie wyższą. Choć wszystko rozpoczyna się od ataku na ludzką kolonię i nieposłuszeństwa jednego z agentów Rady, kończy się na ratowaniu życia wszelkich istnień. W japońskich rpgach zazwyczaj ratuje się świat, ale dla Amerykanów to za mało. Choć mogę im to bez mrugnięcia okiem wybaczyć, bo fabuła została poprowadzona po mistrzowsku i potrafi ostro zaskoczyć. Kiedy myśli się, że wiadomo już wszystko i potrafi przewidzieć rozwój wypadków aż do końca, historia wypłaca mocnego plaskacza w twarz za jej niedocenianie. Co więcej, fabułę podano niczym w najlepszym przeboju kinowym. Bezbłędne ujęcia, filmowa muzyka, wspaniali lektorzy w połączeniu z doskonałą mimiką twarzy postaci, sprawili że czułem się jakbym oglądał film, a nie grę. Niemała w tym zasługa efektu ziarnistości ekranu, dzięki któremu wrażenie siedzenia w kinie tylko rośnie. I choć można go wyłączyć, podobnie jak rozmazanie ruchu, dla mnie stanowił wisienkę na torcie.

→I JESTEM JAKI JESTEM

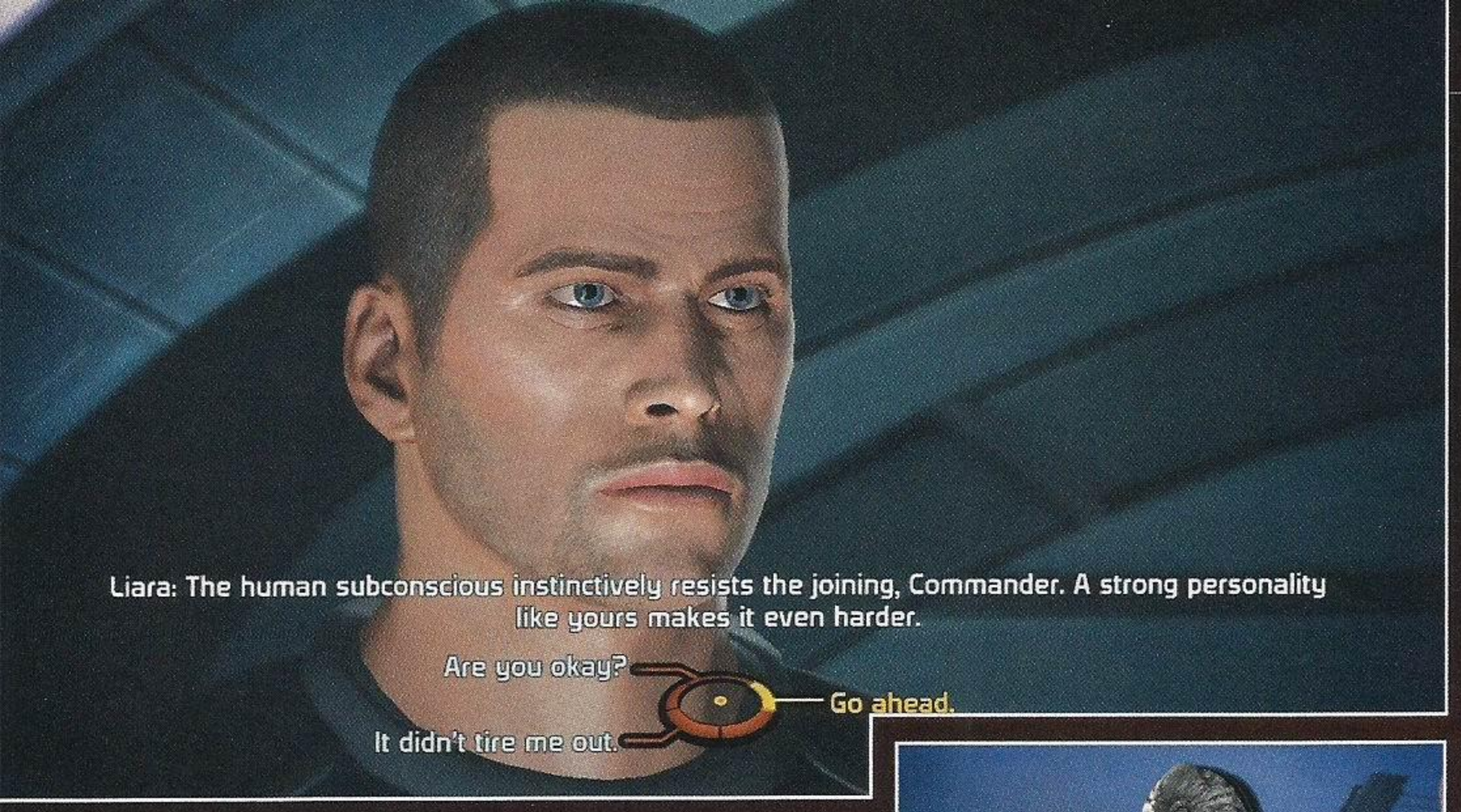
Zanim jednak gracz zje torcik i sięgnie po wisienkę, musi zacząć od kreatora postaci. Jeśli nie ma ochoty się w niego wgłębiać, może skorzystać z gotowego projektu, który widnieje na wszelkich oficjalnych materiałach z gry. Warto jednak poświęcić chwilę i stworzyć własnego bohatera, a nawet bohaterkę. Nie powiedziałbym, że edytor w Mass Effect pozwala na jakąś zadziwiającą liczbę możliwości, ale nie ma mowy o rażących ograniczeniach. Oprócz płci i aparycji, w gestii gracza leży również wybranie przeszłości postaci oraz klasy. Jedyne, co musi pozostać niezmienne, to nazwisko. W końcu jakoś było trzeba nagrać linie dialogowe.

Jeśli chodzi o przeszłość, to trzeba po prostu wybrać kim Shepard był(a) przed wydarzeniami przedstawionymi w grze. Do wyboru są trzy życiorysy, a decyzja ma wpływ na stosunek innych do gracza, a co za tym idzie, dialogi toczą się nieco inną drogą. O wiele ważniejsza jest klasa bohatera. Jest ich dokładnie sześć: trzy podstawowe oraz ich połączenia. Żołnierz jest chyba najbardziej oczywisty: doskonale wyszkolony w walce, potrafi posługiwać się każdym typem broni, jest zdolny do noszenia ciężkiej zbroi i po prostu wyznaje prawo silniejszego. Jego przeciwieństwem jest biotyk, czyli postać obdarzona ponadnaturalnymi mocami. Ten swego rodzaju czarodziej ma dostęp do szerokiego spektrum biotycznych ataków, zarówno ofensywnych jak i defensywnych, jednak średnio radzi sobie ze strzelaniem. Gdzieś pomiędzy tymi dwoma typami znajduje się inżynier. Niezły na polu walki i w biotyce, ma jednak cechę nie do przecenienia podczas eksploracji. Potrafi uzyskać dostęp do dobrze zabezpieczonych komputerów, a także otwiera skomplikowane zamki, dzięki czemu gracz wzbogaca się o pożyteczne informacje oraz bardzo przydatny ekwipunek z najwyższej półki. Wybór klasy ma decydujący wpływ na to, jak będzie wyglądała przygoda z Mass Effect, ponieważ sposób gry zmienia się dość znacząco. Zachęca też do ukończenia gry przynajmniej dwukrotnie.

Oczywiście w trakcie rozgrywki zarówno Shepard jak i jego drużyna zdobywa punkty doświadczenia, które gracz rozdziela według własnego uznania. Nie znalazłem jednak w tym jakiejś wydumanej głębi. Jest kilkanaście statystyk, różnych zależnie od wybranej klasy, a osiągnięcie odpowiedniego poziomu odblokowuje kolejne zdolności, przykładowo umiejętność posługiwania się danym typem broni, bądź nową zdolność biotyczną. Miłośnicy cyferek mogą być zawiedzeni, ale to nie Oblivion i uważam, że wybrano wyjście kompromisowe, czyli najlepsze. Przy okazji powiem,

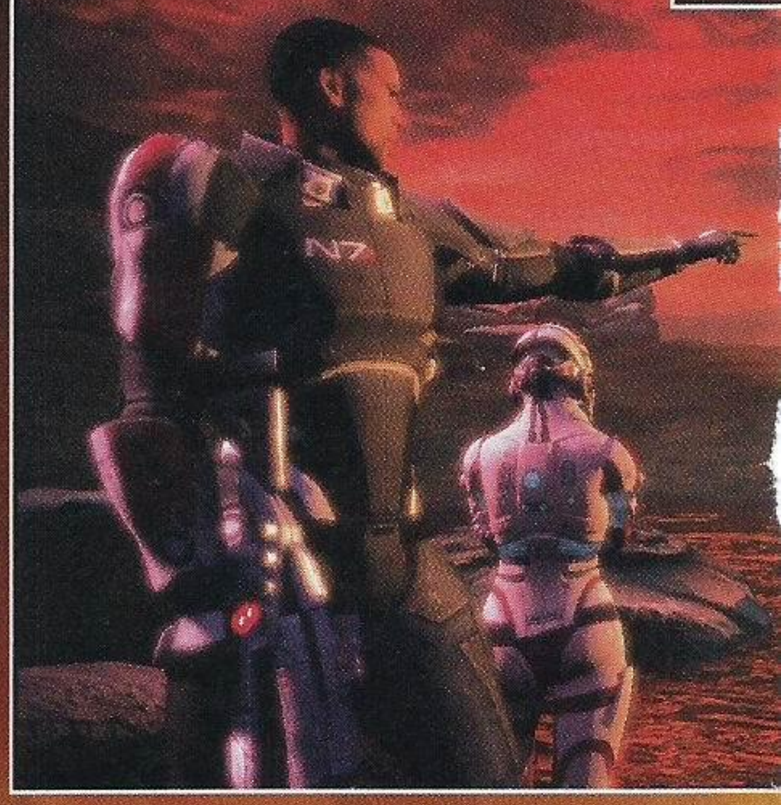
MAKO

Mako to najlepszy przyjaciel odkrywcy światów. Skrzyżowanie łazika księżycowego z terenówką i czołgiem. To właśnie w jego wnętrzu będziecie zwiedzać powierzchnie planet. Dzięki ośmiu kołom Mako potrafi dostać się właściwie wszędzie, więc jeśli zobaczycie wysoką, stromą górę, możecie być pewni, że da się wjechać na sam szczyt. A jest po co, bo panorama obcej planety z takiej perspektywy to niezapomniany widok. Pojazd wyposażony jest także w działko i rakiety, które okażą się niezbędne podczas forsowania obcych baz, bądź obrony przed miejscową, nie zawsze przyjaźnie nastawioną fauną. Choć pomniejszych przeciwników wystarczy po prostu rozjechać. Miła jest również możliwość opuszczenia łazika w dowolnym momencie i eksplorowania okolicy na własnych nogach.



NA POKŁADZIE Wewnątrz Normandii, statku głównego bohatera, nie ma zbyt wiele do roboty. Można pogadać z załogą, ale tak naprawdę liczy się handel z kwatermistrzem oraz wybranie kolejnego celu podróży.

RELAKS Jazda windą trwa zazwyczaj śmiesznie długo, ale pozwala doczytać dalszą część poziomu. W tym czasie bohaterowie na ogół wymieniają między sobą kąśliwe uwagi.



GALAKTYKA

Centralnym punktem Normandii, statku kosmicznego pod dowództwem Sheparda, jest trójwymiarowa mapa galaktyki. To właśnie za jej pomocą gracz przemieszcza się po Wszechświecie, zwyczajnie wybierając punkt docelowy. Ciekawe jest to, że mapa wyświetla dokładną charakterystykę tylko tego układu słonecznego, w którym się statek znajduje. By sprawdzić co kryje się w innych systemach, trzeba tam polecieć. Dla jednych będzie to wydłużanie rozgrywki i niepotrzebne loadingi, dla drugich namiastka realizmu i impuls do uwolnienia swojego zapału odkrywcy.

że autorzy postanowili nie stresować graczy za bardzo i część drużyny, która akurat nie bierze udziału w walce, również zdobywa doświadczenie, dzięki czemu nie ma obawy, że po odpadnięciu kogoś ze składu zostanie się z samymi leszczami na pokładzie. Mnie się akurat takie rozwiązanie podoba, bo można brać na misję kogo się lubi, a po pozostałych sięgać jedynie w konieczności.

→| MOŻESZ MI SKOCZYĆ

Kluczową rolę, według mnie nawet ważniejszą niż walka, w Mass Effect grają dialogi. Zacznijmy od kilku faktów. Po pierwsze, każda wypowiedź w grze jest dubbingowana. I choć w takiej masie słów znalazło się kilka słabszych urywków, generalnie praca lektorów nie spada poniżej niezwykle wysokiego poziomu. Współgrają z nimi najlepiej odzwierciedlone twarze w historii gier video. Skóra, oczy, usta – wszystko jak prawdziwe! Do kompletu naturalna mimika i zgranie ruchu warg z wypowiadanymi słowami. I choć poboczne postacie już tak nie olśniewają, to pierwszoplanowi bohaterowie dramatu mogliby zagrać w The Spirits Within. Nie spodziewałem się jednak, że tak ogromne wrażenie zrobią na mnie również facjaty obcych. Członek ekipy Sheparda, Wrex, przypominający skrzyżowanie rekina z ropuchą, prezentuje się tak fenomenalnie, że brałem go do drużyny tylko po to, by móc zobaczyć na zbliżeniach jego gębę.

Drugą sprawę stanowi to, co się mówi. Pomijam wybieranie tematu rozmowy, gdy chcemy się czegoś dowiedzieć, bo to oczywiste. Za to odpowiedzi gracz ma do dyspozycji zazwyczaj trzy warianty: uprzejmy, neutralny oraz agresywny. Najlepsze jest to, że zwykle z samego przebiegu rozmowy można wywnioskować, co się chce odpowiedzieć. Jest to zasługa dobrze napisanych dialogów, a co za tym idzie, poczucia naturalności całej sytuacji. Ważniejsze jest jednak to, że za słowami często idą konsekwencje. Powiedzmy, że Sheparda zaczepia młody żołnierz, który słyszał o jego dokonaniach i prosi o autograf. Można się zgodzić, co zaowocuje zawiązaniem znajomości, a w przyszłości być może jakimś questem, albo kazać mu spadać – w końcu co taki heros będzie się przejmował młodzikiem? Wiem, że przedstawiona sytuacja nie podnosi adrenaliny, ale w grze można napotkać o wiele trudniejsze wybory. Jak choćby moment, w którym w rękach Sheparda spocznie los ostatniego przedstawiciela obcej rasy lub też konieczność poświęcenia życia jednego z członków załogi dla powodzenia misji. Życie zbawcy wszechświata nie jest usłane różami.

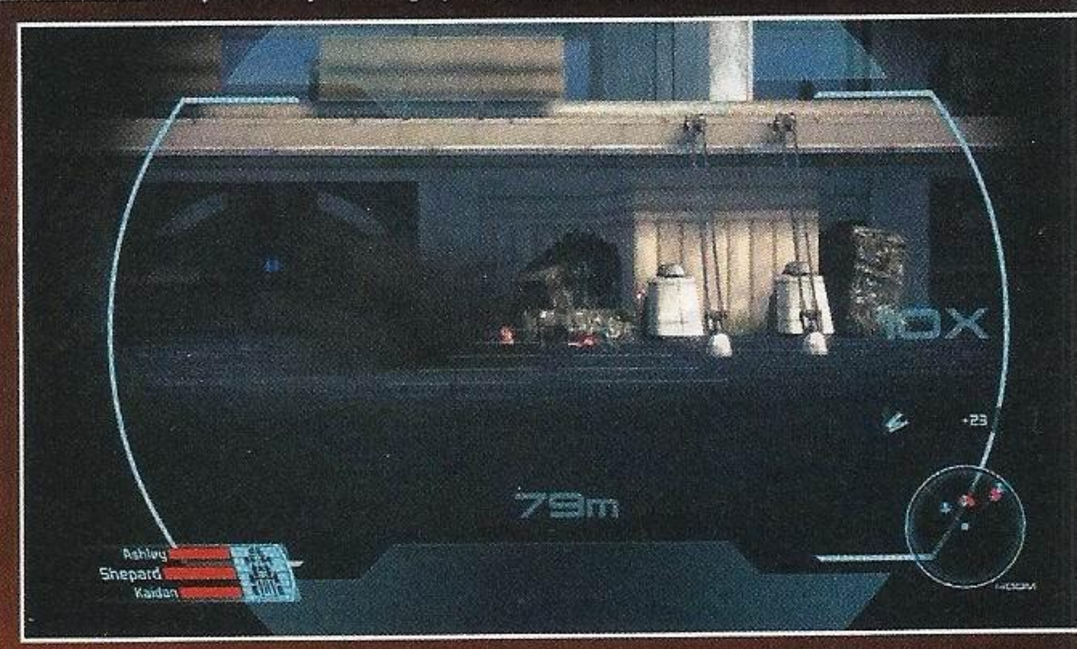
I jeszcze jedna fajna rzecz o Shepardzie. Już w początkowej fazie gry zostaje on mianowany na specjalnego agenta Rady, tak zwane Widmo. Najkrócej mówiąc, Widmo to gość, któremu wszystko wolno – taki agent CBA, tylko kompetentny. W związku z tym przed graczem mnóstwo drzwi staje otworem, ponieważ narazić się Shepardowi oznacza wpaść w nieliche kłopoty. Urządziłeś masakrę kilku ochroniarzy biurowca? Trudno, widać było to konieczne. Stanie ponad prawem to zajebiście fajne uczucie!

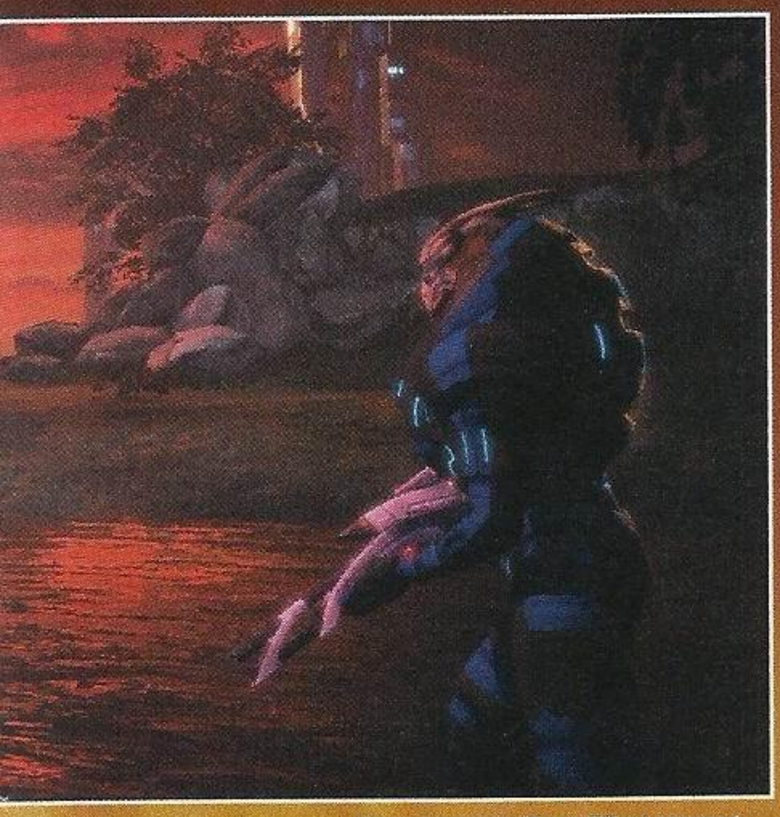
MIĘSO ARMATNIE Większość napotykanych przeciwników to roboty bądź kosmici uzbrojeni podobnie jak drużyna głównego bohatera, więc walka toczy się głównie na dystans. Zdarzają się jednak wyjątki, jak choćby cybernetyczne zombie, które bezmyślnie szarżują na cel. Szalenie wytrzymałe bestie.

→| GEARS EFFECT

Skoro już o masakrze mowa, najwyższa pora zająć się tematem walki. Trzeba przyznać, że jest odrobinę skomplikowana i nauka zajmuje sporo czasu. Do dyspozycji gracza oddano cztery rodzaje broni palnej, a są to pistolet, strzelba, karabin i snajperka. Dostęp do nich ma się bezpośrednio z pola bitwy – przytrzymanie przycisku otwiera podręczne menu i pauzuje grę. Identycznie działa używanie mocy biotycznych, choć jedną z nich można przypisać do pojedynczego przycisku. Mimo że system sprawdza się nieźle, na pochwałę zasługuje zamrożenie akcji w czasie wyboru, minie trochę czasu zanim się o tym przekonacie. Szczerze mówiąc, początkowo miałem problemy z wygrywaniem potyczek. Przyczyniło się do tego dość zagmatwane sterowanie. By wybrać pożądaną bio-moc, trzeba operować dwoma klawiszami i gałką, a zwykły rzut granatem znalazł się pod przyciskiem 'Back' – dość nietypowe i mało komfortowe rozwiązanie. Jednak kiedy już opanuje się klawiszologię, walka staje się przyjemnością. Zazwyczaj, podobnie jak w Gears od War, kluczem do sukcesu jest znalezienie dobrej osłony i prowadzenie zza niej ognia. Zaś kiedy dystans się skraca, dobrze skorzystać z którejś mocy. Kiedy już się opanuje, o co w tym wszystkich chodzi, walka nie wydaje się przesadnie złożona. Ale w końcu nie jest

ŁUP Ekwipunek i ulepszenia do niego zdobywa się na trzy sposoby. Często po wykończeniu grupki przeciwników gracz jest nagradzany nowymi przedmiotami. Można je również znaleźć przeszukując wszelkie możliwe pojemniki czy szafki. Najpewniejszym jednak sposobem jest udanie się do sprzedawcy – ci z reguły mają najpewniejszy towar.





POZIOM TRUDNOŚCI Niemałą zaletę Mass Effect stanowi możliwość dopasowania rozgrywki do swoich preferencji. Odporność przeciwników, poziom autocelowania oraz zachowanie kompanów mogą być zmienione w każdej chwili, gdy gra stanie się za łatwa lub zbyt trudna. Zwłaszcza na początku warto dać sobie taryfę ulgową, by nie zniechęcić się przez częste zgony i ciągłe wczytywania stanu gry.

to tak do końca gra akcji, więc strzelanie stanowi tylko jej fragment i patrząc z tej perspektywy, jest naprawdę w porządku.

Do tego dochodzi kierowanie drużyną. Gracz po każdym opuszczeniu statku wybiera sobie dwójkę towarzyszy, którym w czasie potyczek może wydawać proste komendy, w stylu 'do mnie', 'kryj się' albo nakazać użycie danej broni lub zdolności. Zazwyczaj kompanii wykonują swoją robotę nieźle, mają niestety także przykre wpadki. Pomijam okazjonalne wystawianie się na śmiertelny ostrzał, bo to w każdej grze się potrafi zdarzyć, ale sytuacja, w której jedna z postaci przestała za Shepardem podążać i musiałem bez przerwy wskazywać jej punkt docelowy, była już lekkim przegięciem.

GRA BIOWARE TO ARCYDZIEŁO. WARTO UKOŃCZYĆ MASS EFFECT CO NAJMNIEJ DWA RAZY, BY ZOBACZYĆ, DO CZEGO DOPROWADZI WYBRANIE INNEJ ŚCIEŻKI

→| NIE DYCHA

Powiem Wam w zaufaniu, że przez pierwszą godzinę gry byłem gotów postawić ocenę maksymalną lub nieznacznie niższą. Niestety, im więcej spędziłem czasu z grą, tym wyraźniej widziałem, że Mass Effect produktem idealnym nie jest. Choć bardzo chciałem, by nim był.

Pierwszym problemem jest grafika. Generalnie zasługuje na wiązankę pochwał. Jak już mówiłem, czułem się jakbym oglądał najlepszy film. To właśnie tak powinna wyglądać nowa generacja. Sporo gier, które określamy ładnymi, a w rzeczywistości oferują tylko podbitą rozdzielczość i lepsze tekstury, powinno się po premierze ME schować do mysiej dziury i przeprosić, że przeszkadzały. Fakty jednak są takie, że silnik gry nie radzi sobie do końca z tym, co chcieli stworzyć autorzy. Spadki animacji jeszcze da się przeboleć, ale napis „loading" wyskakujący w najmniej spodziewanym momencie, to już trochę za wiele jak na grę z najwyższej półki. Jakby tego było mało, gra ma nie tak rzadkie problemy z doczytywanie tekstur. Wparowuje się do jakiegoś pomieszczenia na dzień dobry straszącego paskudnymi, rozmazanymi teksturami. Po chwili robi się jakby ładniej, ale dopiero kilka sekund później pojawiają się wszystkie efekty i detale. Wygląda to fatalnie. Jeszcze gorzej, gdy taka sytuacja ma miejsce podczas dialogu, kiedy kamera robi zbliżenie. Owszem, twarze wyglądają fenomenalnie, ale nie wtedy, gdy dorysowują się na oczach graczach. Wielka szkoda, że Xbox 360 nie poradził sobie w stu procentach z ogromem Mass Effect, bo to, co chciano osiągnąć, jest absolutnie bezkonkurencyjne.

Chociaż w pierwszych godzinach przygody rozpływałem się nad otoczeniem, z czasem musiałem przyznać, że czegoś mu brakuje. Po prostu projekty miejscówek nie stoją na tak wysokim poziomie, jak powinny w grze idealnej. Nie jest niespodzianką, że zwiedza się tu przede wszystkim kosmiczne bazy, ale dziwi mnie, że są one do siebie bardzo podobne. Gdzie obce technologie, dziwaczne materiały i tajemnicze urządzenia? Zamiast tego ciągła szarość metalu i ten sam design. A propos tego ostatniego, to mógłby ktoś nieco dłużej posiedzieć nad planowaniem kolejnych korytarzy. Zbyt często są do siebie bardzo podobne, przez co trudno zapamiętać ich rozkład i konieczne jest wspomaganie się mapą. Nawet po kilku godzinach spędzonych w Cytadeli, wciąż nie do końca wiedziałem, jak się dostać w pożądaną okolicę. A było to dość uciążliwe, bo Shepard nie biega szczególnie szybko, a loadingi podczas jazdy windą bywały całkiem długie. Dlatego unikałem ich jak ognia. Mógłbym wspomnieć także, że powierzchnie większości planet bywają pustawe, ale to byłoby czepianie się na siłę.

→| JEST SUPER

Wymienione wady brzmią na tyle poważnie, bym porzucił myśli o Mass Effect, jako najlepszej grze roku. Ale nie są w stanie przesłonić faktu, że produkt BioWare to arcydzieło i jedna z najciekawszym przygód, jakie możecie przeżyć na swojej konsoli. Trochę tu RPGa, całkiem sporo strzelania, nieco eksploracji, ale chodzi przede wszystkim o funkcjonowanie w wykreowanym uniwersum i branie czynnego udziału w jego życiu. Możliwość dokonywania wyborów i wpływania na bieg wydarzeń motywuje i daje poczucie, że coś naprawdę zależy od gracza. Warto ukończyć Mass Effect co najmniej dwa razy, by zobaczyć, do czego doprowadzi wybranie innej ścieżki.

Do tego, mimo kilku niedoskonałości, Xbox 360 dostarcza kolejnego graficznego killera, który pokazuje, jak powinny wyglądać gry w 2007 roku. I nie tylko wyglądać, ale też brzmieć. Gdy zobaczycie ile pracy włożono w ten produkt i jak ogromnym go stworzono, fakt kilku niedoróbek przestanie być uciążliwy. Po prostu aż wstyd się ich przesadnie czepiać, kiedy reszta wyszła tak wspaniale. Mass Effect powinien znaleźć się na półce każdego szanującego się fana science-fiction. Każdego gracza zresztą też. ■■

OCENA **9.3/10**

\+ CIEKAWA HISTORIA, WIELKA SWOBODA, OBCE ŚWIATY
▪ NIEDORÓBKI GRAFICZNE, WINDY AKA LOADINGI

MASS ERECT

DO BOJU POLSKO!

W naszym pięknym kraju uczestników Mistrzostw Europy 2008 Mass Effect doczekał się polskiej wersji językowej! I muszę przyznać z ręką na sercu, że tłumacze wykonali kawał genialnej roboty. Tekstu w grze są dziesiątki kilometrów, a wszystko co do joty zostało spolszczone. Brawo! Nie ograniczono się do prostego przełożenia na nasz język – czasem zmieniono trochę słowa, by lepiej oddawały intencje. I zazwyczaj brzmią naprawdę dobrze, choć osobiście jestem zwolennikiem anglojęzycznych wersji. Momenty, kiedy jakieś zdanie wydawało mi się sztuczne, zdarzały się niezwykle rzadko. Jedynie kilka głupich literówek psuje efekt – zwyczajnie nie powinno ich tu być.

ORCS & ELVES

PRAWDZIWY, KLASYCZNY RPG NA DSA. NIEBYWAŁE!

txt: MIELU

NDS

- Wydawca: EA
- Producent: id
- Liczba graczy: 1 (4)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA ■■■■■■■□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■□□□
MIÓD ■■■■■■■□□□
DESIGN ■■■■■■■□□□

GULASH: Czy jest czym się podniecać? id Software na przenośnych konsolach! Raczej nie, chociaż gra ma kilka zalet. Albo, jak to się popularnie mówi – potencjał, który nie do końca wykorzystano. Widać, że korzeniami tkwi w telefonach komórkowych, gdzie id zamierza się rozpędzić.Dla fanów erpegów to niezła zabawka, choć jest kilka lepszych gier.

Na dodatek wyprodukowany przez mózgi z id Software. Takie zjawisko nie powinno pozostawić żadnego gracza obojętnym.

Bohater jest niemową – wszystkie kwestie wypowiada za niego magiczna laska. Taka drewniana, jakby ktoś pytał. Z kim rozmawia w tunelach zamieszkałych przez orki, chodzące na dwóch łapach przerośnięte szczury i bloby wyglądające jak kupa szlamu? Z duchami, które od czasu do czasu otwierają zamknięte drzwi, albo podają kod potrzebny do rozbrojenia magicznego zamku. Po wstukaniu złego kodu bohater traci trochę zdrowia, więc nie warto się mylić. Niektóre duchy trzeba przekonać do podania kodu, na przykład wypijając z nimi prawdziwe angielskie piwo. Będąc pod wpływem alko, bohater gorzej walczy i jest bardziej podatny na ciosy. Taki stan trwa kilka tur, a żeby szybko z niego wyjść, wystarczy zrobić kilka kroków wprzód i wstecz, a to dlatego, że każda tura trwa dokładnie jeden krok.

Tury wprowadzono po to, by określić czas działania magicznych napojów. Bohater może być silniejszy, mieć lepszą celność, albo po prostu atakować pięć razy szybciej od przeciwnika. Wszystko po to, by przeżyć pojedynki polegające na staniu przed wrogiem i mashowaniu przycisku, by zadać jak najwięcej ciosów. Wielki minus za to, że nie można szybko się cofać i w tym czasie atakować czarem, czy strzelać z kuszy. Fakt, to nie fps, ale gdy bohatera złapie w kleszcze dwóch słabych przeciwników, szybko robi się bardzo gorąco. Może sytuację uratowałoby lepsze sterowanie? To, które zaoferowano jest skopane. Stylusem chodzi się zdecydowanie wolniej niż krzyżakiem, więc przy zaciętych walkach jest zupełnie nieprzydatny. Z drugiej strony, żeby dostać się szybko do zawartości sakiewki, gdzie siedzą magiczne napoje, trzeba używać stylusa. Próbowałem w trakcie pojedynku przełączyć się do menu i trochę uleczyć, ale po zażyciu leku natychmiast po raz kolejny obrywałem i tylko bez sensu traciłem „apteczki".

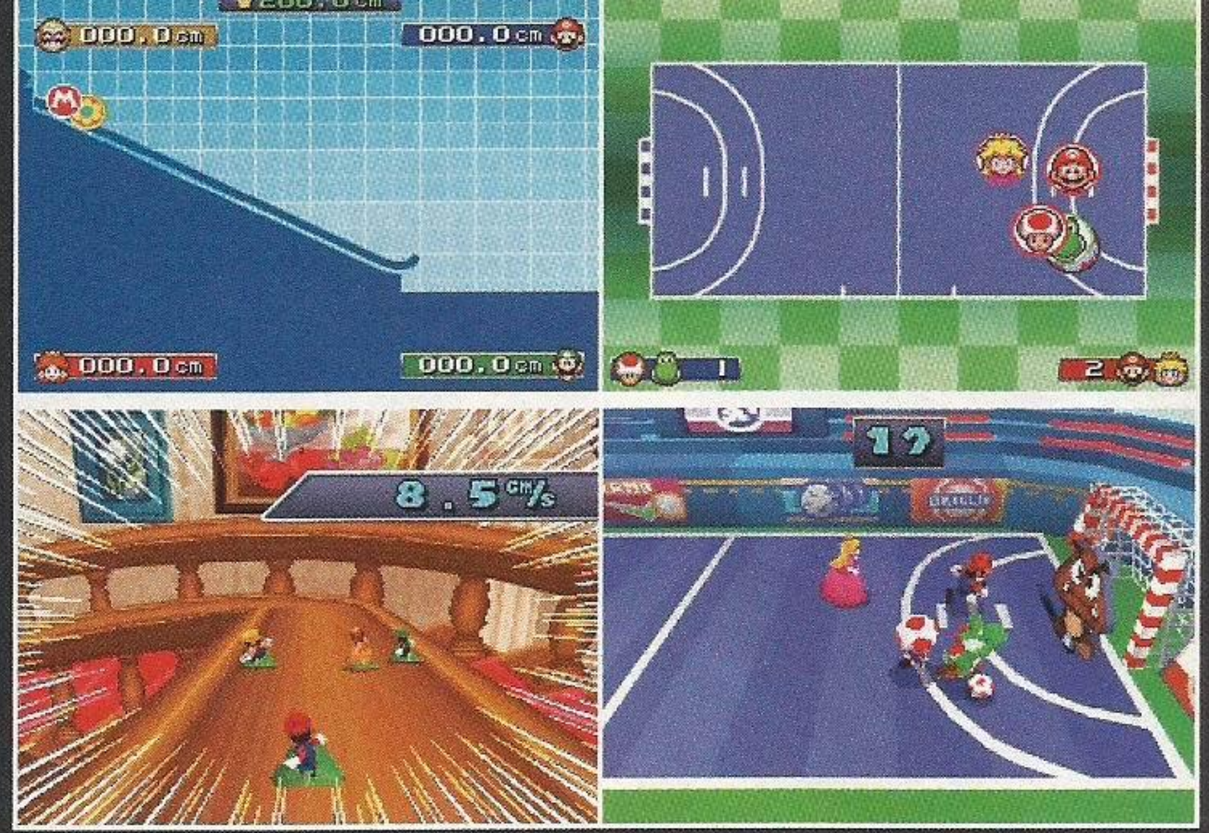
Problemy ze sterowaniem windują poziom trudności. Zwłaszcza bonusowe zadania mocno mnie zmęczyły, dlatego skrupulatnie zbierałem złoto, by kupić lepszą zbroję i broń. Handluje nimi smok i nawet można się targować, ale gdy kilka razy nie spodoba mu się zaproponowana cena, potrafił boleśnie przypiec tyłek.

Gra jak najbardziej jest w porządku, ale można było nad nią jeszcze popracować. Z drugiej strony, jak na konwersję z komórek (!) wypada naprawdę dobrze. ■■

OCENA 7.0/10

+ POMYSŁ NA POŁĄCZENIE CZASU RZECZYWISTEGO I PODZIAŁU NA TURY
– STEROWANIE – STYLUSEM GRA SIĘ ŹLE, PRZYCISKAMI NIE LEPIEJ

NIE LUBISZ JRPG? ORCS & ELVES JEST DLA CIEBIE



MARIO PARTY DS

O NIE, ZNOWU MARIO PARTY. TROCHĘ LEPSZE NIŻ NA WII

txt: MIELU

NDS

- Wydawca: Hudson
- Producent: Nintendo
- Liczba graczy: 1 (4)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 3 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■□□
DŹWIĘK ■■■■■■■□□□
MIÓD ■■■■■■■□□□
DESIGN ■■■■■□□□□□

qsh: Jaki jest sens wydawania party-game na przenośny sprzęt? Nie wiem, ale podawanie konsolki z rąk do rąk i oglądanie zgarbionych nad ekranikiem kumpli brzmi, jak niezły fun... DS znacznie lepiej nadaje się do przygodówek, strategii i innych, dedykowanych mu gatunków. Nintendo powinno się opamiętać i zaprzestać wydawania gier z Mario i Party w tytule.

Wolę stylusa od wiilota, co udowadnia, że nie liczy się wielkość, a jakość. Nieważne. Hudson przygotowali zestaw około siedemdziesięciu minigier, które trzeba najpierw odblokować, by bawić się nimi w innym trybie niż fabularny.

Źle się dzieje w grzybkowej krainie, gdzie gwiazdki spadają z nieba. Wstrętny Bowser, niczym rasowy łowca Pokemonów, postanawia zebrać je wszystkie, a że jedną ma Mario i jego kumple, zastawia na nich pułapkę. Chłopaki i dziewczyny łapią się na to, a przy okazji zostają zmniejszeni, dzięki czemu wszystkie plansze i mini-gry rozgrywają się na rzadko w grach spotykanych (ale jednak, bo taki motyw to nie nowość) arenach. Raz śmiga się po ogródku, w którym czają się mordercze rośliny, kiedy indziej miejscem zmagań jest stół do pinballa.

Gracz wybiera jednego z ośmiu bohaterów i „rzuca" kością, a postać sama się porusza o odpowiednią ilość oczek. W ściśle określonym kierunku. Rzadko ścieżka rozwidla się i można wybrać którędy iść. Biega się po planszy żeby złapać pojawiające się na różnych polach gwiazdki. Najczęściej potrzeba kilku tur, by się do nich dostać. Ciężko wylosować dużą liczbę oczek na kostce, jeszcze gorsze jest to, że jest okropnie dużo pól z przeszkadzajkami, gdzie traci się monety potrzebne do zakupu gwiazdki (bo nie wystarczy do nich dojść, trzeba je kupić). Przedłuża to zabawę. Lipa, bo trzeba oglądać jak sobie radzą inne postacie, więc jak ktoś lubi szybko grać, to się będzie nudzić (i dostanie szału, gdy wylosuje na kostce jedno, albo dwa oczka, czyli prawie się nie ruszy). No, ale przynajmniej odblokowuje się więcej minigier dla innych trybów.

Pomniejszone postacie muszą uciekać przed zmiażdżeniem przez kopniętą futbolówkę, uważać, by nie wessał ich odkurzacz, albo starają się utrzymać jak najdłużej na mydle w zlewie. Są też zabawy w dmuchanie do mikrofonu. Co ciekawe, można grać bez nich – nikt nie zbłaźni się podczas jazdy pociągiem. Niezłe to, ale lepiej stylusa wykorzystuje stare, ale wciąż jare Wario Ware Touched! Plus za to, że do zabawy w cztery osoby potrzeba tylko jednego carta z grą. ■■

OCENA 6.5/10

+ NIEZŁA GRAFIKA, SPORO MINI-GIER (NO ŁAŁ, COŚ NIEZWYKŁEGO W TAKIEJ GRZE...)
– STYLUS NIE RATUJE TEJ SERII, WIEC MOŻE CZAS JĄ PO PROSTU ZAKOŃCZYĆ?

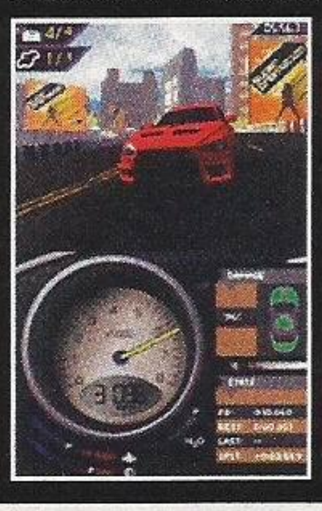
MARIO PARTY PO RAZ PIERWSZY NA DSIE. WIĘCEJ NIE TRZEBA...

BRZĘK MAMONY Rozlega się w siedzibie Nintendo, której szef jest chyba pierwowzorem Wario. Wyciskają z Mariana ile tylko się da, ładując go gdzie tylko się da... Ka-ching!

mArginesy — ZNALEZIONE POD BIURKIEM

NEED FOR SPEED PROSTREET

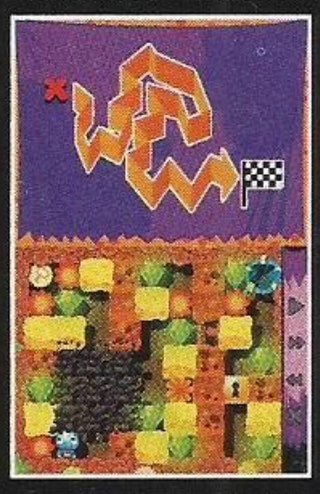
■ Konsola: NDS ■ Wydawca: Electronic Arts ■ Ocena: 8/10



Kurz wydobywający się spod kół, ślady opon zostawiane na drodze przez rozpędzone auta, walczący ostro przeciwnicy starający się zepchnąć gracza na pobocze, trzęsący się ekran przy prędkościach dochodzących do stu kilometrów na godzinę. Brzmi aż za dobrze, a to ledwie początek. Sporo wyścigów, dużo furek wyczuwalnie różniących się zachowaniem na torze. Problemy z pop-upem da się przeżyć. Tylko czy ktoś zagra, skoro może to zrobić na na PS3 i X360? ■■ [Mielu]

BOULDER DASH ROCKS!

■ Konsola: NDS ■ Wydawca: 10Tacle Studios ■ Ocena: 5/10

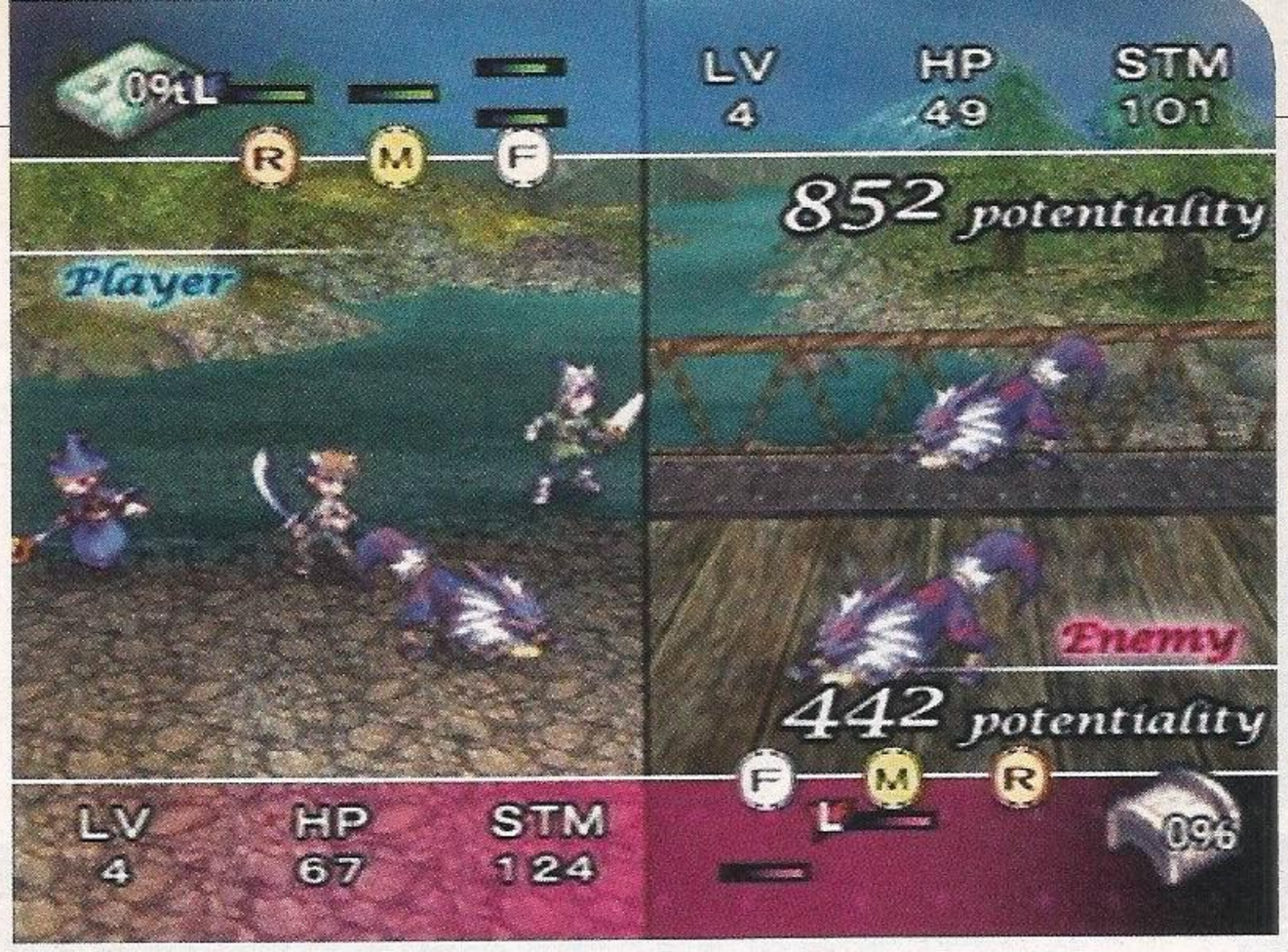


Co nowego można wymyślić w temacie Boulder Dash? Na przykład zrobić grę, w której nie kieruje się bohaterem, tylko wyznacza mu drogę do wyjścia, kombinując jak ominąć pułapki i zebrać wszystkie diamenty. Drogę wytycza się krzyżakiem i przyciskami, albo stylusem, klika ikonkę play i patrzy jak ludek idzie ustaloną trasą. Albo mu się uda dojść, albo gdzieś się zablokuje. Wtedy restart i myśli się, jak ominąć problem. Spoko pomysł, gra na podróż się nadaje, ale to żadna rewelka. ■■ [Mielu]

SHREK: OGRES & DONKEYS

■ Konsola: NDS ■ Wydawca: Activision ■ Ocena: 3/10

Przyznaj się – Twoim marzeniem od zawsze było zmienić się w starą krasnoludzką nianię i zająć się potomstwem Shreka i Fiony. Oraz Osła i Smoczycy. Prawda? Ja też marzyłem o tym całe życie. Obaj trafiliśmy na idealną i jedyną w swoim rodzaju symulacje dwójki rozwrzeszczanych (no, nie zawsze) dzieciaków, którymi trzeba się zajmować, od zabawy przez naukę. Jest sporo mini-gierek, a nawet jakaś obskurna platformówka. Symulatorom krasnoludzkich nianiek mówię NIE. ■■ [Gsh]



SOUL NOMAD AND THE WORLD EATERS

CZAS WRZUCIĆ NA ZĄB JAKIŚ ŚWIAT

txt: KAXI

PLAYSTATION 2

- Wydawca: NIS
- Producent: Nippon Ichi
- Liczba graczy: 1
- Premiera: 03 / XI (US)
- Dozwolone od: 13 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD
DESIGN

MIELU: Nie mogę oprzeć się wrażeniu, że takie gry są idealne dla handheldów. Na DS i PSP byłaby super. To kolejna bajka od Nippon Ichi i jak na nią patrzę, to zaczynam myśleć, jak typowy casual - przecież to wygląda jak pięć poprzednich gier NIS. To jest właśnie problem, ciężko przekonać samego siebie, że warto zagrać. A warto bo system rozgrywki jest niezwykle głęboki. Kolejna mała perełka w bibliotece tytułów na PS2.

Przez miesiąc PlayStation 2 zbierało siły, by znów dopieścić fanów wszelkiego rodzaju japońskich role-playów. Aż trudno uwierzyć, że niemal każdy jest inny i godny polecenia.

Dziś na przykład mamy na tapecie produkt znanej w recenzenckich kręgach firmy Nippon Ichi, co szczerze mówiąc nie zachęciło mnie specjalnie. Panowie znani są z raczej przeciętnych rpgów, robionych na jedno kopyto. Tak też na pierwszy rzut zapowiadał się Soul Nomad. A to wszystko przez brzydkie intro i przeciętną oprawę wizualną. Mieszanka dwuwymiarowych sprite'ów postaci z częściowo trójwymiarowymi tłami brzmi być może intrygująco, ale wszystko rozbija się o wykonanie. Jest po prostu ubogo, polygonów zdecydowanie poskąpiono. Niestety nie lepiej jest z dwuwymiarowymi obiektami. Nie są zbyt szczegółowe, a do tego strasznie słabo animowane i w niskiej rozdzielczości. W takim wypadku naprawdę nie spodziewałem się cudów po Zjadaczach Światów. Dlatego zaskoczenie było tym milsze.

→I FIRE EMBLEM WARS

Soul Nomad należy do dość niszowego gatunku taktycznych rpgów. Wiecie, walki rozgrywają się na planszach podzielonych na pola, a jednostki przesuwa się w systemie turowym. By daleko nie szukać porównań, najłatwiej wspomnieć o dwóch hitach Nintendo: Advance Wars i Fire Emblem. Produkt Nipponów w pierwszej chwili wydaje się jedynie naśladowcą tych dwóch zasłużonych serii. Szybko się jednak okazuje, że na potrzeby gry opracowano o wiele głębszy system, który może nie jest szczególnie przyjazny, ale na pewno daje niemal nieskończone możliwości. Szczerze mówiąc, nie starczyłoby strony, by omówić wszystkie jego aspekty. Ale spróbuję go choć odrobinę zarysować.

Otóż po rozpoczęciu walki i wezwaniu jednostek (ich ilość zależy od możliwości i potrzeb), można je przemieszczać po terenie o różnych właściwościach, atakować, bronić się i tak dalej. Sęk w tym, że taka 'jednostka' jest w rzeczywistości oddziałem, do którego można dołączyć wojowników o różnych umiejętnościach. Nic nie stoi na przeszkodzie, by wymieszać ze sobą żołnierza, maga, rozbójnika i mnicha. Jakby tego było mało, w każdym oddziale kolosalne znaczenie ma, czy dana postać stoi na przedzie, w środku czy na tyłach. Przykładowo czarodziej w pierwszym wypadku uderzy lagą, w drugim zaatakuje zaklęciem jednego z adwersarzy, a będąc na końcu, rzuci czar na wszystkich oponentów. Daje to spore pole do popisu dla strategów z zamiłowania, a to wciąż tylko ogólny zarys możliwości, jakie oferuje system. Oddziały, zwane tutaj pokojami, mają własne statystyki i przypisane power-upy, a jako że można i należy je rozwijać, daje to niezliczone wariacje ustawienia własnej drużyny. Na szczęście dzięki licznym samouczkom trudno czegoś nie pojąć, choć zajmie to trochę czasu i z początku może wydać się strasznie ciężkie.

→I ŚMIECHU WARTE

Soul Nomad cierpi z powodu sposobu przedstawienia historii. Brak tu jakichkolwiek filmików czy innego rodzaju animowanych przerywników. Wszystko rozgrywa się pod postacią dialogów, którym towarzyszą ciągle te same arty, średnich lotów niestety. Co więcej, wszelkie zwiedzanie miast i rozmowy z napotkanymi postaciami są rozgrywane w podobny sposób. Brak tu jakiejkolwiek eksploracji, przez co ma się wrażenie, że znów żyjemy w czasach tekstowych przygodówek.

Ale jeśli już o tym mowa, to tekst jest najwyższych lotów. Otóż jedną z głównych postaci dramatu jest zły do szpiku kości półbóg o imieniu Gig. I tak się jakoś złożyło, że zamieszkał on w ciele gracza, częściowo przejmując nad nim kontrolę. I muszę przyznać, że to jedna z najfajniejszych postaci, jakie zdarzyło mi się spotkać w grach. Gig jest próżny, przekonany o swej potędze, pomiata wszystkimi dokoła, a do tego ma niewyparzony język, co owocuje przekomicznymi powiedzonkami. Do tego lektorzy, jak na nisko budżetową produkcję, spisują się świetnie, efekt jest naprawdę godny pochwały. Choć główny wątek ratowania świata nie przykuł szczególnie mojej uwagi, to potyczki słowne czytałem z najprawdziwszą przyjemnością. Ktoś się nieźle napracował przy dialogach i chwała mu za to.

→I KUPNA WARTE?

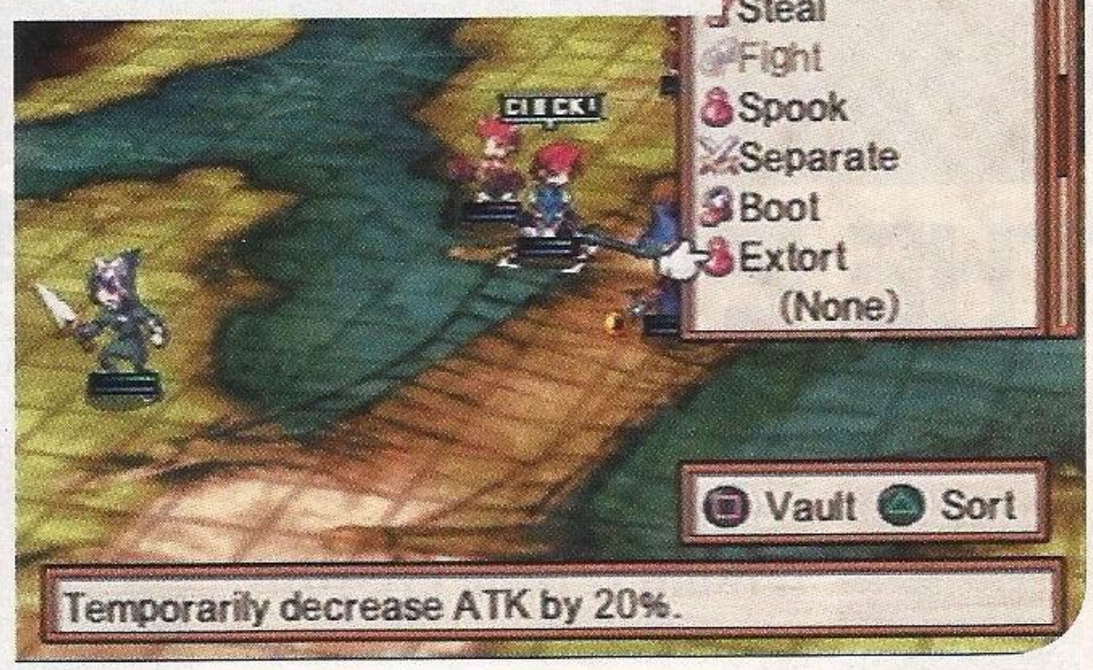
Trudno jednoznacznie ocenić Zjadaczy Światów. Z jednej strony to tytuł nisko budżetowy, któremu brak jakichkolwiek fajerwerków czy aspiracji do zmieniania ludzi na lepsze. Przy czym w niektórych aspektach jest aż zanadto uproszczony. Z drugiej strony dostarcza jeden z najciekawszych i przemyślanych systemów walki, z jakimi miałem przyjemność. A przy okazji można się zdrowo pośmiać słuchając wypowiedzi Giga. Nie mam jednak wątpliwości, że to pozycja co najmniej dobra, a dla miłośników taplania się w niuansach systemu walki wprost wymarzona. Gdyby ktoś tylko wcześniej uwierzył w ten tytuł i sypnął groszem, byłby cichy hit. Ale i tak jest w porządku. Szkoda tylko, że w obecnej powodzi gier pozostanie niezauważony. ■■

OCENA 7.1/10

+ GŁĘBOKI SYSTEM WALKI, DUBBING I HUMOR
- SŁABE PRZEDSTAWIENIE HISTORII, PRZYTŁOCZENIE SYSTEMEM

STRATEGICZNYCH RPG NIGDY ZA DUŻO

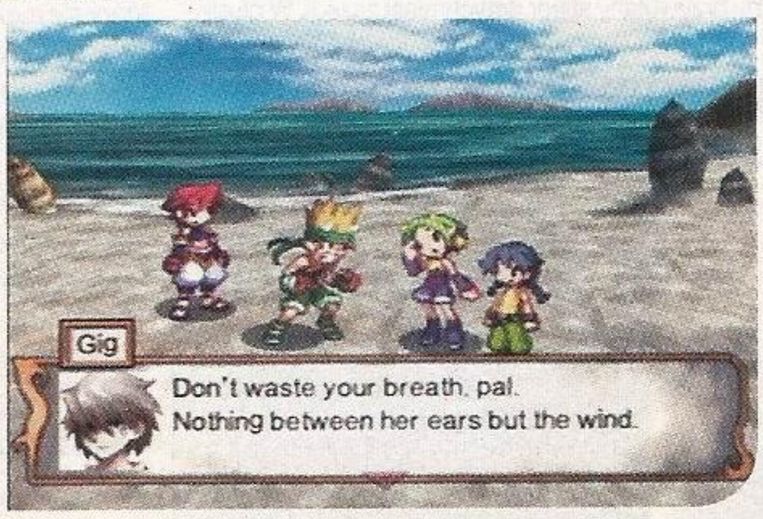
WOJENNE POKOJE Opcja formowania oddziałów to gra niemal sama w sobie. Możliwości ustawień są tysiące, do tego dochodzą różne właściwości pokoi i przedmioty specjalne... Można się zgubić. Na szczęście gracz może nadawać imiona jednostkom i pokojom, co ułatwia orientację.



Wolność wyboru

Soul Nomad to gra długa, zapewni przynajmniej pięćdziesiąt godzin zabawy, a zapaleńcom grubo ponad setkę. Tym bardziej, że losowo generowane labirynty (na szczęście nie trzeba z nich korzystać) pozwalają na nieskończone levelowanie postaci, a smaczku dodają różne zakończenia. Dość śmieszne natomiast wydało mi się, że gracz podczas dialogów zawsze ma możliwość wyboru odpowiedzi, z tym że... Bardzo często jest to jedna jedyna kwestia, bez żadnej alternatywy. Dziwne. Z drugiej strony bywa i tak, że źle podjęta decyzja może doprowadzić do śmierci i napisu 'Game Over'.

RÓWNINA Co dziwne, choć na polach walki są góry, lasy i rzeki, to wszystko zostało przedstawione idealnie... Płasko. Żadnego 3D, tylko gładka tekstura. Być może miało to zbliżyć Soul Nomad do gier planszowych?



OKO DEMONA Widzi wszystko i w każdych warunkach. No, prawie. Specjalnie grałem późnym wieczorem, przy niezbyt mocnym oświetleniu, by sprawdzić, jak kamerka poradzi sobie z rozpoznawaniem kart. Nie było najgorzej, chociaż w pewnym momencie musiałem wspomóc się lampką nocną.

THE EYE OF JUDGMENT

txt: MIELU

PLAYSTATION 3

- Wydawca: Sony
- Producent: Sony
- Liczba graczy: 1-2 (2)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MARCELLUS: Bo ja wiem... Dla zapaleńców karcianek rzecz na pewno fajna i przystępniejsza, niż dla przeciętnego użytkownika konsoli, ale z drugiej strony nie ma tych fanów zapewne aż tak wielu, by gra odniosła oszałamiający sukces. Gra się przyjemnie, choć nauka zasad trwa względnie długo, a konsola jest bezlitosna, więc lepiej grać z kumplem. Problemem może być też rozszyfrowywanie opisów kart – tu nie ma miejsca na domysły, a karciankowy angielski nie jest tak przystępny, jak fabuła i dialogi w większości gier. Ogólnie rzecz warta uwagi jako ciekawostka i pokaz możliwości PLAYSTATION Eye, ale jestem pewien, że gdyby Nintendo miało taką technologię, to karcianka z Pokemonami zarobiłaby jakieś niepoliczalne krocie zielonych – wyobrażacie sobie Pikachu na ekranie wielkiej plazmy?

GODNE OKLASKÓW WYKORZYSTANIE EYE-TOYA

Przeglądając niedawno jeden z magazynów poświęconych grom pecetowym natrafiłem na tekst poświęcony Guitar Hero III. Seria debiutuje na komputerach, więc autor postanowił napisać w ramce, że swoją fajność zawdzięcza plastikowej gitarze-kontrolerowi. Żalił się przy okazji na brak większej ilości peryferiów na rynku pecetowym, zachwycając się konsolowym, na którym znaleźć można między innymi EyeToya. Wiecie, tę niepozorną kamerkę rejestrującą ruchy gracza i przenoszącą je do wirtualnego świata. Po sukcesach gier z serii EyeToy Play wydawało się, że next-genowa odsłona jest stuprocentowym pewniakiem, Sony jednak postanowiło zaryzykować i stworzyli coś nowego, a mianowicie karciankę.

→I SŁOWO NA K

W pudełku z grą znajduje się kamerka (PLAYSTATION Eye), stojak, plansza oraz karty. Tu pojawia się mały zgrzyt, bo w zestawie jest tylko trzydzieści kart (tak zwany Starter Deck), a dokładnie tyle powinien mieć każdy gracz. Jeśli więc kupicie grę, możecie mieć problemy, by bawić się z drugą osobą, a to właśnie jest największa zaletą **Eye of Judgment**.

Plansza podzielona jest na dziewięć pól (3x3). Wygrywa ten, kto pierwszy zajmie pięć z nich. Gracze zaczynają z pięcioma kartami opisanymi na kilka sposobów (koszt, atak, życie). Tutorial tłumaczący zasady gry jest długi, ale spróbuję szybko wyjaśnić, o co chodzi. Większość kart, to postacie (stwory/maszyny/budowle) powoływane do życia po położeniu karty na jednym z pól. Ustawiona z boku kamera odczytuje z karty dane i po sekundzie na ekranie pojawia się stwór – pod warunkiem, że gracz posiada odpowiednią liczbę punktów many, niezbędnej do wykonania jakiejkolwiek czynności. Po dwa punkty otrzymuje się automatycznie na początku każdej rundy, pewna ilość jest zwracana w momencie, gdy postać polegnie w walce.

Gracze wykonują ruchy naprzemiennie, w turach. Samemu określa się ich długość, ale standardowo trwają pięć minut. W tym czasie można położyć kartę przywołując do życia stwora, który zajmie jedno z pól i zaatakuje przeciwnika znajdującego się w jego zasięgu. Taki ruch kończy rundę, więc zanim się go wykona, trzeba się zastanowić, czy nie warto zrobić czegoś innego. Rzucić karty czaru, czy użyć jednej z czterech kart akcji, które powinny leżeć przez cały czas trwania zabawy w miejscu, gdzie swobodnie może po nie sięgnąć każdy gracz. Jedna z nich kończy turę, inne pozwalają zaatakować przeciwnika lub sprawdzić status karty.

→I NAD WODĄ I W LESIE

Tę kartę rzuca się na jedną ze swoich, znajdujących się już na planszy. W ten sposób gracz nakazuje postaci rozpoczęcie ataku, co jednak kosztuje manę. Ile? Najczęściej jeden punkt, ale silniejsze jednostki wymagają nawet i czterech.

Im więcej many potrzeba, by użyć karty (wykonać atak, przywołać postać do życia), tym jest ona potężniejsza. Co nie znaczy, że można ją rzucić byle gdzie. Pola określane są jednym z pięciu „żywiołów". Ogniowe stwory stracą dwa punkty życia, gdy trafią do wody, postacie leśne źle się czują na jałowej ziemi, ale już na przykład ogień im nie przeszkadza (ale też nie zapewnia bonusa do obrony, ani nie zwiększa żywotności). Problem w tym, że czasem zupełnie nie widać, jaki żywioł znajduje się na danym polu i zdarza się rzucić kartę tylko po to, by przywołany stwór natychmiast zszedł. W głupi sposób traci się ruch i manę, oddając inicjatywę przeciwnikowi.

Postacie atakują zgodnie z informacją podaną na dole karty. Mogą uderzać jedno pole przed siebie, jednocześnie atakować na przykład prosto i w lewo (niestety, ranią również swoich), albo w dowolne miejsce na całej planszy. Niektóre kontratakują, jeśli zostaną zaatakowane od tyłu, inne zupełnie nie potrafią się bronić. Trzeba dobrze poznać karty, zagrać kilkanaście razy i wtedy powinno być łatwiej. Chociaż wygrać z konsolą wcale nie jest prosto. W sumie bardzo dużo zależy nie od taktyki, a od tego, jakie wylosuje się karty. Czasem zamiast atakować przeciwnika po prostu stawia się najsłabszych ludków na planszy tylko po to, żeby szybko zająć pięć pól i odnieść błyskawiczne zwycięstwo.

→I WYTĘŻ UMYSŁ

Co nie jest fajne w **Eye of Judgment**? Przede wszystkim muzyka. Ostre gitarowe granie bardzo szybko męczy i doprowadza do szału. Grafika jest przyzwoita, bez rewelacji, ale nie ma powodu by narzekać. Sporą wadą jest wspomniany problem z rozpoznaniem na pierwszy rzut oke we władaniu jakiego żywiołu jest dane pole.

Zdecydowanie Oko nie jest grą szybką. Jedna partia trwa kilkanaście minut, a pewnie może dłużej, ale aż tak dobry w to nie jestem ani ja, ani Marcel, który nie może się pogodzić z kolejnymi porażkami. Ups... W każdym razie – to bardzo fajna zabawka, tylko musicie mieć nastrój do grania w karcianki i wolną godzinę na wysłuchanie tutoriala oraz kilka kolejnych na zrozumienie zasad i swobodne operowanie kartami. Ja tam bawiłem się całkiem nieźle, a przecież jest jeszcze opcja pojedynków online. Gracze z całego świata czekają. Dokopcie im! ■■

OCENA 7.3/10

+ FAJNY POMYSŁ I UDANA REALIZACJA
– MAŁO WIDOCZNE ŻYWIOŁY, MAŁO KART W ZESTAWIE, MUZYKA

BRAWA ZA ODWAGĘ I POMYSŁOWOŚĆ

Poemat

Również w Polsce będzie można dokupić nowe karty, więc nie jesteśmy skazani na granie w kółko tymi samymi i nudę. Pewnie przy różnych okazjach pojawią się także okolicznościowe rarytasy. Niezłym pomysłem jest opcja stworzenia własnego decka z wybranych przez siebie kart. Zobaczymy, jak to z czasem przeniesie się na tryb online – które postacie będą zakazane, czy da się grać wszystkimi, a jakaś przepakowana zyska status przegiętej, zupełnie jak Adriano w PESie.

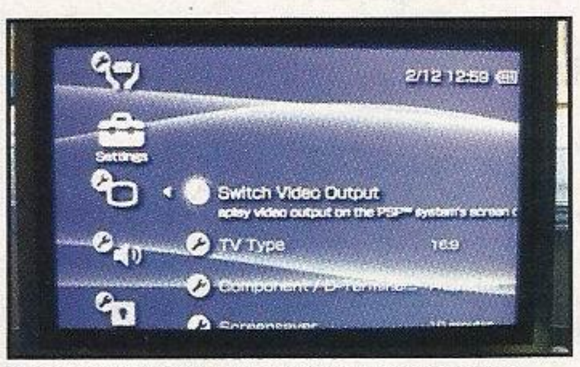
DŁUGO, CZY KRÓTKO? Dobrze, że animacje walk można wyłączyć, bo po pewnym czasie zwyczajnie przeszkadzają, niepotrzebnie wydłużając rozgrywkę

Neon

Witajcie w grudniu, po południu. Albo rano, ewentualnie wieczorem. Zapraszamy do NEONAa pełnego ciekawych materiałów – dzięki zwiększeniu liczby stron nic nie poleciało. Zapraszamy do wzięcia udziału w ankiecie – dawno jej nie robiliśmy, a bardzo chcemy poznać Wasze opinie i komentarze. Przysyłajcie nam, jak zawsze, swoje teksty i do przeczytania w Nowym Roku! [neon@neo-plus.pl]

PLAYSTATION PORTABLE SLIM & LITE

Czekaliśmy, zwlekaliśmy, ale nie możemy już dłużej – nareszcie udało nam się zdobyć kabel TV Out, możemy więc przyjrzeć się nowej wersji PSPka i kolejnym funkcjom, jakie oferuje. Na pierwszy ogień jednak idą... gabaryty. Konsola wydaje się lekka niczym piórko! //Gulash



■ Crossbar (XMB) na telewizorze. Dzięki nowej opcji wyświetlania ten multimedialny kombajnik pokazuje pazurki. Więcej w ramce.

■ Czarna babcia staruszka nie prezentuje się tak ładnie, jak Ice Silver – nie ma dwóch zdań. Ale nie ma się czego wstydzić. Jeszcze.

■ Chudziak z tego Slim & Lite, a do tego jest naprawdę leciutka. Jeszcze tylko drugi analog... Dobra, miało być bez tego. Obiecywałem.

■ Nowe vs. stare – przycisk WLAN na górze w miejsce bezpowrotnie utraconego IrDA, inny tray na płyty UMD i przede wszystkim nieco mniejsze gabarty.

Nowa wersja PSP nie straciła wiele – port podczerwieni IrDA jest już niebecny, podobnie zresztą jak bateria o pojemności 1800 mAh. Zamiast niej w zestawie znajduje się bateria 1200 mAh, która jednak dzięki zmniejszonemu poborowi mocy konsoli spisuje się identycznie, jak stara. Sony zapowiedziało już baterię o podwójnej pojemności 2400 mAh, którą będzie można dokupić osobno w niedalekiej przyszłości. A jeśli już mowa o dokupywaniu osprzętu, warto zauważyć, iż standardowy model Slim & Lite to „goła" konsola z ładowarką. Pozostałe akcesoria trzeba zorganizować we własnym zakresie – swoją drogą kto dziś nie ma empetrójki ze słuchawkami, które można wykorzystać też do PSP? Karty pamięci Memory Stick Pro Duo staniały również – za 2 GB, na której zmieści się mnóstwo zdjęć, empetrójek i filmików płaci się poniżej stu złotych.

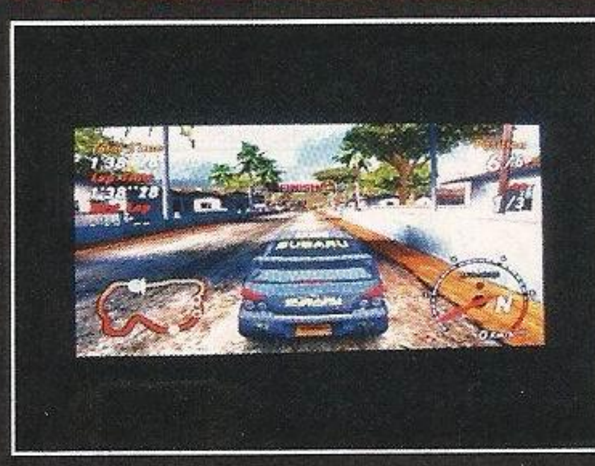
Konsola waży teraz 190 gramów, w porównaniu do 280 poprzedniego modelu. I to czuć zarówno w ręce, jak i w kieszeni, gdzie przecież często spoczywa. Sama konsola jest też analogicznie o trzydzieści procent cieńsza niż pierwotna konstrukcja, co również jest bardzo przyjemnym zabiegiem.

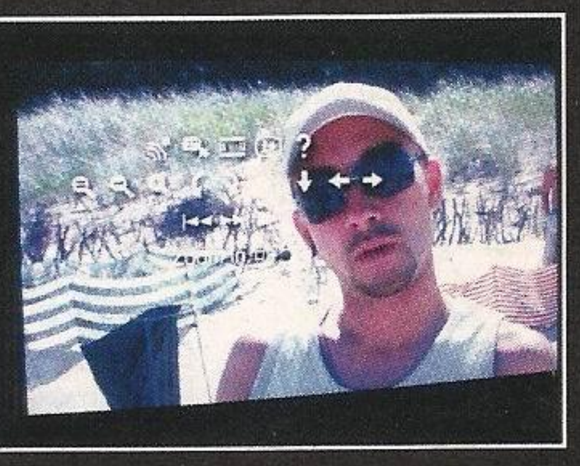
Czytnik kart pamięci zmienił położenie i teraz znajduje się po prawej stronie konsoli. Głośniczki zostały przeniesione na górę i wydają się grać nieco ciszej, ale z drugiej strony nikt o zdrowych zmysłach nie rozkręca chyba PSPka na full – to mniej więcej taki sam efekt, jak chińskie słuchawki za pięć złotych z kiosku. Nieco lepiej sprawują się przyciski geometryczne i kursory – „chodzą" jakby trochę twardziej, co zapobiega przypadkowym wciśnięciom. Port na kabelek TV jest w tym samym miejscu, co wyjście na słuchawki. Zmienił się też tray na płyty UMD – nie ma stalowych „szyn", a jedynie plastikową klapkę i otwierany jest „ręcznie". Płyta jednak trzyma się dobrze.

PSP Slim & Lite dostało więcej pamięci – poprzednia wersja miała 32 MB, nowa dysponuje 64 MB. Dodatkowa pamięć służy jako cache, mający pomagać grom w szybszym ładowaniu danych. I rzeczywiście, coś drga – wprawdzie nie każda z dostępnych na rynku bajek wczytuje się szybciej, ale część korzysta z tego dobrodziejstwa. Różnica nie jest kolosalna, ale dla przykładu w Pro Evolution Soccer 6 wynosi aż trzydzieści sekund między uruchomieniem gry a rozpoczęciem meczu. Spodziewam się, że w przyszłości programiści gier na PSP będą opcjonalnie wykorzystywać pamięć cache – opcjonalnie, bo przecież wszystkie gry muszą być też kompatybilne ze starszym modelem. Tak więc będą działać na obu, ale na Slimie będą śmigać lepiej.

Jeśli ktoś z Was planuje zakup PSP w te święta, Slim & Lite jest wersją, o którą należy powalczyć – nie będziecie żałować wydanej gotówki. Jasne, „stare", używane modele można kupić sporo taniej, ale ja bym się nie wahał – naprawdę waga i rozmiar mają znaczenie w przypadku przenośnych gadżetów, a powie Wam to każdy, komu „stary" PSP nie raz zaciążył. Bardzo dobry lifting urządzenia – brawa dla Sony. ■■

PSP NA TELEWIZORZE





Sporym wabikiem nowego PSP jest możliwość podłączenia sprzętu do telewizora i wyświetlania sygnału z PSPka na dużym ekranie. Sony (a także inny producenci sprzętu) przygotowało w tym celu dwa rodzaje kabli – kompozytowy (do starych telewizorów kineskopowych, trzy chinche – obraz i audio lewy/prawy) oraz komponentowy (do HDTV – trzy chinche dla obrazu i dwa dla audio). W tym miejscu trzeba wyjaśnić jedną dość istotną kwestię, której można doczytać się w instrukcji PSPka – aby grać w gry z PSP na telewizorze, konsola musi być podłączona przez kable Component. Czyli – nici z grania na starych kineskopowych pudłach.

Zdobyliśmy kabel Component (wbrew pozorom w Polsce to jakiś trudny sztos do wykonania – czekaliśmy na niego dwa miesiące!) i podłaczyliśmy PSPka do telewizora LCD 26 cali. Wystarczy przełączyć w opcjach wyświetlania odpowiednią funkcję i bach – Cross Media Bar wyświetlany jest na TV, w rozdzielczości 480p.

Na pierwszy ogień poszły filmy – sprawdziliśmy oryginalne UMD, oficjalnie przygotowany trailer Hitmana zassany z PSP Store oraz przekonwertowany filmik nagrany aparatem cyfrowym. We wszystkich przypadkach jakość obrazu przypomina DivXy – nie miejcie złudzeń, że będzie odpowiadać tej z DVD. Mimo to, jak na przenośny jukebox, jest nieźle – obraz wypełnia cały ekran; można spokojnie obejrzeć z odległości 3-4 metrów bez krzywienia się. Bliżej wyłazi już kompresja.

Druga opcja to slideshow ze zdjęć z pogrywającą w tle muzyką. Niezła sprawa – jest już firmware pozwalający na takie zabawy i tu akurat PSP radzi sobie całkiem nieźle. Nie warto jednak wrzucać pięciomegapiskelowych zdjęć na kartę pamięci – lepiej zmniejszyć je jakimś darmowym programem, bo ładują się strasznie długo. Ale ta opcja – in plus.

Na koniec zaś pozostały gry. Działają. Niestety – wyświetlane są w swojej natywnej rozdzielczości, a więc w ramce na środku ekranu. Nie ma możliwości z pozycji PSPka powiększyć obrazu; można się pobawić zoomami w telewizorze, o ile takie są dostepne. Jak wyglądają gry? Średnio na jeża – widać, że nie są pisane z myślą o dużych wyświetlaczach. W redakcji określiliśmy je „czymś pomiędzy PS one, a PS2" – wprawdzie tekstury są ostre, a i moc przerobowa maszyny większa, w związku z czym na ekranie wyświetlanych jest więcej obiektów, ale rozdzielczość podawanego przez konsole do telewizora obrazu jest, mimo wszystko, niska i co tu dużo mówić – nie ma rewelacji. To też może zależeć od danej gry – odpaliliśmy trzy z nich. Sega Rally wyglądała średnio, Tomb Raider Anniversary całkiem znośnie, zaś Wipeout Pulse dobrze. Tyle że, jak wspomniałem, w ramce na środku ekranu. Oczywiście im większy telewizor, tym większa będzie ta ramka.

Ogólnie rzecz biorąc kabelek to ciekawa opcja, ale nie jest to mus. Jeśli korzystacie z PSP niczym z jukeboxa i lubicie puszczać sobie slajdy z muzyką – spoko. Grać też można, ale nie jest to jakość (wielkość), na jaką liczyliśmy. ■

Oto lista zwycięzców internetowego konkursu Neo Plus zorganizowanego na poniższych stronach na przełomie października i listopada. Chcecie wziąć udział w jednym z następnych? Szukajcie, a znajdziecie... Nagrody dla zwycięzców prześlemy pocztą.

SKIZO - www.skizo.org / Przemysław Kopeć
GAMEONLY - www.gameonly.pl / Wojciech Nesteruk
PSP-TEAM - www.psp-team.pl / Piotr Rudawski
ONLINE CENTER - www.onlinecenter.pl / Przemysław Kaczmarczyk
PS3SITE - www.ps3site.pl / Łukasz Binkowski

DIAGN(E)OZA - ANKIETA N+

Witamy w miejscu, gdzie spełniają się marzenia – oto przed Wami szansa, by wpłynąć na to, jak wygląda pismo, które co miesiąc dla Was przygotowujemy. Prosimy o wypełnienie niniejszej ankiety szczerymi odpowiedziami, kolejna taka możliwość pojawi się raczej nieprędko. Przy każdym pytaniu, które tego wymaga, wyjaśniamy jak należy na nie odpowiedzieć. Wierzymy, że nie będziecie mieć z tym żadnych trudności. Udział w tym przedsięwzięciu jest absolutnie dobrowolny, ale zachęcamy nagrodami, które rozlosujemy wśród uczestników. Wytnij, skseruj, przepisz, przerysuj – liczy się treść, nie forma. Można też przysłać ankietę anonimowo, ale wtedy, oczywiście, szansa na nagrody maleje do zera. NA ankiety czekamy do 31.01.2008 – decyduje data stempla pocztowego.

1. Wiek: .....

2. Płeć: ☐ Mężczyzna ☐ Kobieta

3. W Twojej miejscowości żyje
☐ do 1000 mieszkańców
☐ 1000 – 5000 mieszkańców
☐ 6000 – 20000 mieszkańców
☐ 21000 – 50000 mieszkańców
☐ 51000 – 100000 mieszkańców
☐ 100 tyś – 250 tyś mieszkańców
☐ pow. 250 tyś mieszkańców

4. Wykształcenie
☐ podstawowe ☐ zawodowe
☐ średnie ☐ wyższe

5. Zajęcie
☐ uczeń ☐ student
☐ pracownik fizyczny ☐ pracownik umysłowy

6. W którym roku zaczęła się Twoja przygoda z grami?
.....

7. Ile godzin tygodniowo poświęcasz na swoje hobby?
☐ 1-5 godzin ☐ 6 – 10 godzin
☐ 11 – 16 godzin ☐ 17 – 22 godziny
☐ więcej, niż 22 godzlny

8. Co Twoi bliscy myślą o graniu?
☐ fajne hobby (czasami grają ze mną)
☐ nieszkodliwy sposób spędzania wolnego czasu
☐ marnowanie czasu, nałóg, choroba
☐ nie wiem

9. Ile średnio miesięcznie wydajesz na swoje hobby?
☐ do 100 złotych
☐ 101 – 250 złotych
☐ 251 – 400 złotych
☐ powyżej 400 złotych miesięcznie

10. Czy identyfikujesz się z jakąś subkulturą?
☐ Tak, z .....
☐ Nie, z żadną

11. Co spożywasz i pijesz podczas grania? Podaj trzy najczęściej spożywane produkty.
a).....
b).....
c).....

12. Twój stosunek do konsol

Konsola:	Mam	Kupię	Chciałbym	Naah...
PlayStation/PS one				
PlayStation 2				
PLAYSTATION 3				
Xbox				
Xbox360				
Nintendo GameCube				
Nintendo Wii				
Sony PSP				
Nintendo DS				
inne, jakie?.....				

13. W którym roku zacząłeś/zaczęłaś kupować N+? .....

14. Skąd się o nas dowiedziałeś/dowiedziałaś?
.....

15. Jak często kupujesz N+?
☐ co miesiąc ☐ raz na dwa/trzy miesiące
☐ rzadziej ☐ prenumerata

16. Działy w magazynie (zaznacz odpowiednie pola)

Dział	Za mało	Jest OK	Za dużo
Redakcja			
Newsflash			
Plakaty			
Recenzje			
Publicystyka/felietony			
HELP (kody, opisy itp.)			
Fight Club			
Retro			
WWW			
Dogrywka			
Sylwetka mistrza			
KinematoGRAfia			
Projekt MGS			
RPGamer			
Arkadia			
Gdzie te ekipy?			
Network			
Martwe Piksele			
Grywalna groza			
Motorsport			
Combat Evo			
FAQ - Listy, SMS			
Forum			
PES Party			

17. Gdzie czytasz Neo+?
☐ w domu ☐ w salonie prasowym
☐ u kolegi ☐ inne, gdzie?.....
.....

18. Cena magazynu i liczbę stron:
☐ podnieść cenę i dodać więcej stron
☐ jest OK
☐ obniżyć cenę i liczbę stron
☐ inne, jakie?.....
.....

19. Strona techniczna:

Kwestia	Jest dobrze	Jest źle	Do zmiany
Dostępność w kioskach			
Jakość tekstów			
Przystępność tekstów			
Układ graficzny pisma			
Jakość materiałów graf.			
Jakość papieru			

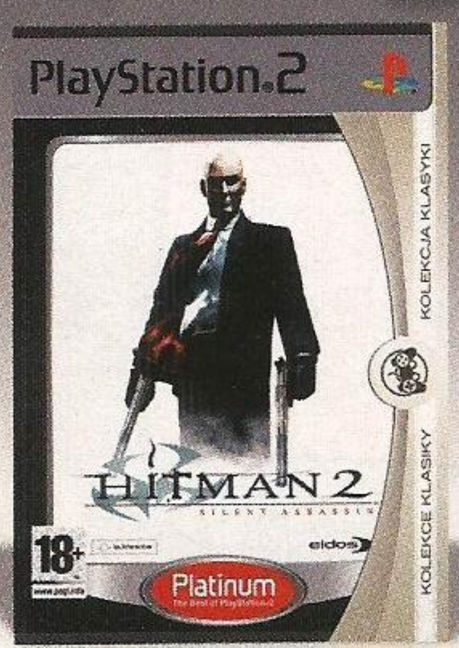
20. Jakie inne pisma kupujesz i dlaczego?
.....
.....
.....
.....

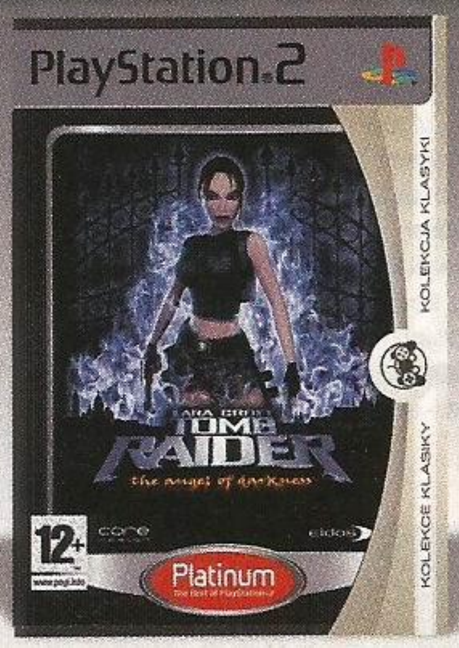
21. Czego Ci brakuje w N+? Co byś zmienił?
.....
.....
.....
.....

22. Chcę wziąć udział w losowaniu nagród i dlatego podaję swoje dane (imię, nazwisko, dokładny adres):
.....
.....
.....
.....

Bardzo dziękujemy za poświęcony czas. Przypominamy jednocześnie, że jeśli pięknie wypełniona ankieta zostanie sobie na tej stronie w piśmie, niczego to nie zmieni. Wszystko, czego teraz brakuje, to koperta, znaczek pocztowy i chwila na wysłanie listu do nas pd adresem:
NEO PLUS, Ottawy 11, 05-500 Piaseczno.
Każda ankieta zostanie przeanalizowana, pod uwagę weźmiemy wszystkie głosy. Pamiętajcie – Neo Plus tworzymy dla Was, pomóżcie nam jeszcze lepiej spełniać Wasze oczekiwania. N+ Crew ■■

WŚRÓD OSÓB, KTÓRE WEZMĄ UDZIAŁ W ANKIECIE ROZLOSUJEMY 15 GIER!





5 x HITMAN 2

5 x LEGO STAR WARS

5 x TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS

SPONSOREM NAGRÓD JEST FIRMA CENEGA POLAND WYDAWCA KOLEKCJI KLASYKI NA PS2

CENEGA

MOTORSPORT

ŚCIGAŁKI I SYMULATORY OKIEM FACHOWCA

Znaleźliśmy odpowiedniego kierowcę do poprowadzenia kącika o grach wyścigowych – Pawła 'Motomana' Pilarczyka, zwycięzcę turnieju w Forza Motorsport 2 rozgrywanego podczas polskich eliminacji do World Cyber Games. Dajcie znać, co chcielibyście w tym dziale widzieć, a za miesiąc Motoman sam „popełni" wstęp.... motorsport@neo-plus.pl // Motoman

Coraz częściej słyszymy opinie, że w gatunku gier wyścigowych nie ma już możliwości postępu, że jedyne zmiany tyczyć mogą grafiki bądź ilości aut lub tras. Takie opinie w szczególności dotykają prawdziwych znawców tematu. Co to oznacza? Czy aby na pewno tak to wygląda? Moim zdaniem ktoś próbuje zrobić nam wodę z mózgu, bądź – co gorsza – twórcom skończyły się pomysły. A wystarczyłoby sięgnąć wstecz po „nowe" rozwiązania...

Powróćmy do przeszłości. Pozwólcie, że oprę się na przykładzie serii TOCA. W TOCA 2 Touring Cars uczestniczyliśmy w Brytyjskich Mistrzostwach Samochodów Turystycznych. Wydawać by się mogło, że to mało, uwzględniając dzisiejszą mnogość klas i aut. Nic bardziej mylnego. Uczestnictwo w sezonie nie polegało jedynie na bezmyślnym przeskakiwaniu z wyścigu do wyścigu, jak ma to miejsce teraz. Menu obfitowało w ciekawostki, których próżno dziś szukać. Profile kierowców, opisy tras, a nawet wskazówki jak pokonywać zakręty na każdym z torów. Przed wyścigiem gościł nas prolog. Następnym krokiem były kwalifikacje, w których wynik niejednokrotnie decydował o być albo nie być. Na torze znajdowało się kilkanaście aut. Wyprzedzenie przeciwnika musiało być przemyślane dwa razy i wykonane perfekcyjnie. Każde dotknięcie rywala powodowało utratę kontroli nad pojazdem. Gra była piekielnie trudna i aż nadto karała za błędy. Zwycięstwo nagradzane było sceną, w której najlepsi kierowcy stawali na podium. Każda taka scena z naszym udziałem mobilizowała do odnoszenia kolejnych sukcesów. Najlepszym motywem, który wręcz chwytał za serce i działał na wyobraźnie, były kamery z kokpitu. Czy jesteście w stanie wyobrazić sobie, że w grze na PS one w lusterkach widać było przeciwników? Jakby tego było mało, warunki atmosferyczne nie dość, że były zróżnicowane (deszcz, mżawka, mgła), to zmieniały się w czasie trwania zmagań na torze. Brzmi next-genowo?

Następnym krokiem była TOCA World Touring Cars. Więcej aut, trasy już nie tylko z Wielkiej Brytanii, znacznie lepsza grafika. Ogółem więcej i lepiej. Jednak gra straciła już nieco na wartości. Przed wyścigami nie było już prologów, a nawet kwalifikacji. Nie wczuwaliśmy się już tak w rolę kierowcy. Przez karierę brnęliśmy przeskakując z klasy do klasy. Jednak, co by nie mówić, grało się wyśmienicie. Pozostały kamery od środka i zmienne warunki atmosferyczne, a na trasie działo się jeszcze więcej, niż dotychczas.

TOCA Race Driver, potem „dwójka" oraz „trójka" – zmiana oblicza. Koniec z symulacją dla wtajemniczonych. Wspaniała seria staje się przystępną grą, niemal „niedzielną". Tryb kariery to już dosłownie skakanie z kwiatka na kwiatek. Zanim dobrze wczujemy się w daną serię, ta się kończy. Pozostaje niedosyt. Mówiąc szczerze, gra straciła duszę.

Do czego zmierzam? Postęp nie istnieje. Owszem, fizyka prowadzenia aut znacznie się polepszyła ostatnimi czasy, dostajemy coraz to nowe opcje, ale dlaczego rezygnuje się z rozwiązań, które z powodzeniem stosowane były już za czasów pierwszego PlayStation? To bardzo niepokojące, momentami można odnieść wrażenie, że gatunek się cofa zamiast rozwijać. Oczy zamydla się nam grafiką, ilością tras, samochodów, a olewane są jakiekolwiek nowe rozwiązania.

Czy tak trudno jest wdrożyć do świata gry różne warunki atmosferyczne? Kamery z wnętrza wozu? Sprawić by kariera nie była nudną serią wyścigów ciągnących się w nieskończoność? Pragnę położyć już łapska na pełnowartościowej symulacji, nie chcę już włączając kolejnej nowej gry zastanawiać się dlaczego nie umieszczono w niej tego, co już było dawno temu na nieporównywalnie słabszej platformie.

Twórcy Forzy Motorsport 2 tłumaczą się mówiąc, że kamery od środka przedłużyłyby czas produkcji o kilka miesięcy. Czy nie lepiej byłoby obniżyć o setkę ilość aut, ale zrobić je ze szczegółami tak ważnymi, jak kamera z wnętrza? Zaczynam obawiać się o przyszłość mojego ukochanego typu gier. Czy jest jeszcze wśród odbiorców miejsce dla bezkompromisowej symulacji? Dla przykładu taka Enthusia na PlayStation 2. W moim odczuciu była naprawdę dobrą grą, jednak przez większość została absolutnie pominięta. W zasadzie opierała się jedynie na jeździe, na czerpaniu z niej przyjemności. Dla mnie, dla osoby kochającej jeździć, to wystarczało. Enthusia oferowała nawet operowanie pedałem sprzęgła, co znacznie podnosiło frajdę. Model jazdy był czymś, czego nigdy wcześniej nie doświadczyłem. Z autem o tylnim napędzie i dużej mocy toczyło się nieustanną walkę. Nie ma w tym stwierdzeniu przesady, szczególnie jeśli wziąć pod uwagę grę z użyciem Driving Force Pro. Niedowiarkom polecam film na YouTube pt. „Enthusia physics" – to mówi samo za siebie.

Podsumowując, wyścigi niebezpiecznie zmierzają w stronę przystępności dla każdego gracza, według zasady „dla każdego coś miłego". Coraz częściej jesteśmy świadkami mieszania dyscyplin. Ilość zaczyna brać górę nad jakością. Colin McRae Rally, niegdyś symulacja, dziś jest arcade'ówką dla każdego. Na szczęście niezłomne pozostają serie Forza Motorsport i Gran Turismo. Szkoda tylko, że innowacyjna w wielu aspektach Enthusia nie miała racji bytu na rynku i została odrzucona. Konami najprawdopodobniej nawet nie myśli o zrobieniu jej następczyni. A szkoda. ■■

FORZA MOTORSPORT 2: PORADY MISTRZA

Nadal najlepszym symulatorem na konsolach jest Forza Motorsport 2. Dziś pierwsza porcja rad i porad – najlepsze samochody w każdej z klas.

■ Honda Civic Type R – typowy przedstawiciel gatunku wysokoobrotowych wiertarek z Kraju Kwitnącej Wiśni. Niska masa własna oraz doskonały układ kierowniczy przekładają się na łatwość w prowadzeniu. Niestety Honda ma jeden duży minus. Dwulitrowy silnik bez turbosprężarki ma dość niski moment obrotowy, co na podjazdach (Laguna Seca, Nürburgring) uniemożliwia wyrównaną walkę z innymi przedstawicielami klasy. Nie zmienia to faktu, że jest to najlepszy wybór w D. Żywiołem Type R są płaskie i wąskie trasy z dużą ilością ciasnych zakrętów oraz wysokie obroty, na których silnik Hondy rozpoczyna życie.

■ Mitsubishi Lancer Evolution 8 GSR – bezkonkurencyjny w klasie C. Samochód absolutnie uniwersalny, nie brakuje mu niczego. Odwiecznym rywalem popularnego „Evo" jest Subaru Impreza WRX STI. Mitsubishi ma jednak znaczną przewagę w postaci napędu sterowanego chipem. W tym aucie każde z kół dostaje tyle mocy ile w danym momencie jest w stanie przenieść na asfalt. Trzeba być nie lada spryciarzem, by Lancera wyprowadzić z równowagi i stracić nad nim kontrolę.

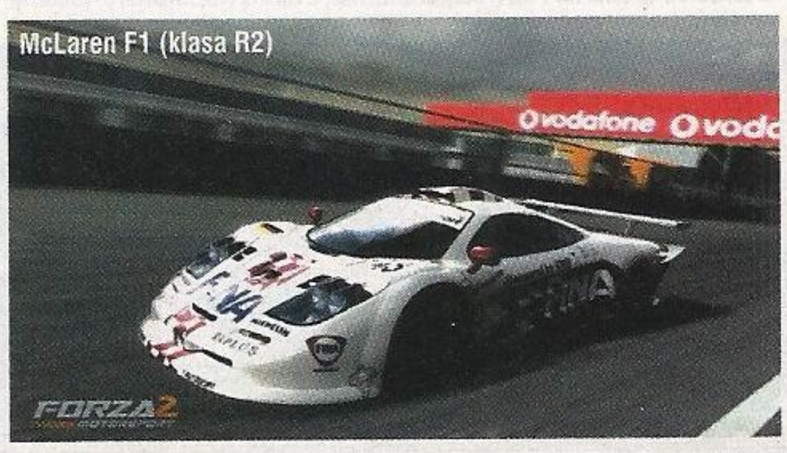
■ W klasie B faworyta wskazać jest najciężej. Na wyróżnienie zasługuje jednak Audi RS4. Mocarny silnik V8 generuje 440 koni mechanicznych. Ogień. Tak w skrócie można to określić. To Audi tak więc mamy do czynienia z napędem na cztery koła. I bardzo dobrze. Takie rozwiązanie pozwala w pełni korzystać z potężnych możliwości silnika FSI. Co ciekawe RS4 dysponuje mocą większą, niż niejedno Ferrari z klasy A.

■ A jeśli mowa o klasie A, to bez wahania wskazuję Chevroleta Corvette C6 Z06. Ponoć amerykańskie auta nie skręcają? Tak, ale szósta generacja dumy USA to nowy dział w historii motoryzacji zza oceanu. Siedmio, tak siedmio, litrowy silnik daje tyle mocy ile tylko można zapragnąć, a nawet więcej. Masa jak na tę klasę samochodu jest piorunująca i wynosi tylko 1,420 kg. Ciekawostką jest, że błotniki ważą mniej niż lakier na nich. Wszystko to za sprawą magnezu i karbonu, z których wykonana jest karoseria Vette. C6 Z06 to pogromca Ferrari F430, Lamborghini Gallardo, czy Porsche 911 Turbo – najbardziej uznawanych marek świata. Tak wygląda sytuacja zarówno w grze, jak i w rzeczywistości. Chevroleta Corvette Z06 określa się mianem „supercar killer", a wszystko to za połowę ceny niż u konkurencji.

■ Klasa S i mój zapewne kontrowersyjny wybór. Zdrowy rozsądek i czasy osiągane na torach wyścigowych wskazują na Saleena S7. Ale zatrzymajmy się na chwilę, bo jak można kierować się rozsądkiem, gdy mowa o samochodach wartych miliony? Sam Enzo – ojciec najwspanialszej marki świata – powiedział , że aby kupić Ferrari nie wystarczy by było Cię na nie po prostu stać. Aby kupić to cudo trzeba tego wpierw zapragnąć. Tego typu podejście odzwierciedla piękno motoryzacji. Samochody sportowe kupuje się sercem, a nie głową. Trzeba to kochać. Pierwotnie Enzo nazwane miało być F60. Ferrari było jednak tak dumne z tego modelu, że nazwano je imieniem i nazwiskiem wielkiego mistrza – Enzo Ferrari. Samochód to coś więcej niż pudło na kołach, dlatego zdania nie zmienię. Scuderia Ferrari to motoryzacyjny Bóg.

■ Z czystym sumieniem żadnego z seryjnych aut do klasy U polecić nie mogę. Najlepszym wyborem jest przeniesienie z klasy S Mercedesa CLK-GTR lub Saleena S7. Auto zaopatrzyć należy we wszystkie możliwe do zakupu części, gdyż w tej klasie nie ma ograniczeń co do mocy, czy wagi pojazdu.

Ferrari Enzo (klasa S)



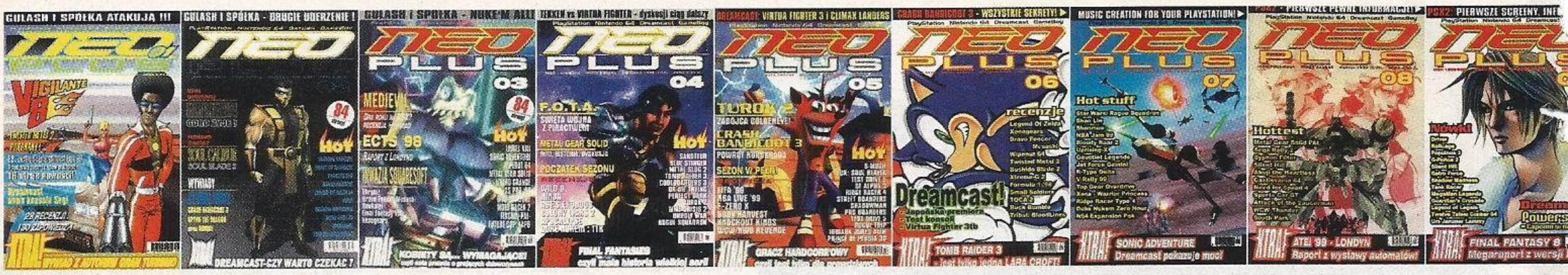
McLaren F1 (klasa R2)

■ W R4 polecam Nissana Advan Z, który startuje w Japan GT Championsip w klasie GT300. Jest dość trudny w prowadzeniu i nie wprawionemu kierowcy może sprawiać problemy. Za to jest doskonale wyważony, a jazda nim sprawia największą frajdę. Najszybsze w klasie R4 jest Audi S4, ale Nissan sprawia znacznie lepsze, agresywniejsze wrażenie.

■ Ferrari F430GT Risi Competizione w przeciwieństwie do większości stawki, u której silniki znajdują się z przodu, serce umiejscowione ma w centralnej części, tuż za kierowcą. Nie od dziś wiadomo, że takie rozwiązanie najlepiej sprawdza się na torze, zapewniając doskonałe rozłożenie ciężaru, a co za tym idzie przyczepność. F430GT ze stajni Ferrari jest absolutnie bezkonkurencyjne w klasie wyścigowej R3.

■ Chevrolet Corvette C6R jest najszybszy w klasie R2 pod warunkiem, że jesteśmy w stanie go okiełznać. Odradzam piekielnie nadsterowną Vette, a skłaniam się raczej ku McLarenowi F1. Dość neutralny w prowadzeniu pozwala w pełni skupić się nad optymalnym torem przejazdu, a nie, jak ma to miejsce w C6R, nad uciekającym tyłem.

■ Klasie R1 towarzyszą prędkości z piekła rodem, szczególnie jeśli jedziemy w najlepszym Ferrari F333 SP. Auto ma więcej wspólnego z bolidem Formuły 1 niż klasą R1, o czym świadczy choćby obrotomierz wyskalowany do 16,000 RPM, dlatego polecam Porsche 962c. Co ciekawe, za kierownicą tego bolidu Stefan Bellof na Nürurgring Nordschleife ustanowił rekord 6 minut 11 sekund. Rekord, który trwa po dziś dzień i nic nie wskazuje, by został pobity, choć minęło już ponad 20 lat. ■■



DEKADA N+ odcinek 2

Druga część Dekady N+, czyli luźnych wspomnień związanych z tworzeniem tego magazynu, opowiada o wydarzeniach, które miały miejsce przez pierwsze dwa lata istnienia pisma. // Gulash

Gdy stało się jasne, że odchodzimy z NEO i zaczynamy prace nad własnym magazynem, po pierwszej fali entuzjazmu pojawiły się wątpliwości i obawy. Sprawa nie była taka oczywista – o ile wiedzieliśmy, że jest zapotrzebowanie na magazyn traktujący o grach konsolowych, o tyle nie mieliśmy przecież żadnej pewności, że poradzimy sobie bez wydawnictwa roztaczającego nad nami swoje opiekuńcze skrzydła. Szczerze mówiąc, nie wiedzieliśmy praktycznie nic o zasadach funkcjonowania firmy. Dlatego NEO+ nie miało początkowo własnej redakcji – staraliśmy się zminimalizować koszta tak, jak to możliwe, więc centrum dowodzenia mieściło się w wynajmowanym przeze mnie mieszkanku na jedenastym piętrze w bloku. Klimat panował tam nieziemski – miałem wprawdzie mikrosypialnię z łóżkiem, do której nikt poza mną się nie zakradał, ale już duży pokój to był jeden wielki salon gier – konsole, telewizor, kanapa, fotele i wiecznie włączony komputer.

Zainwestowaliśmy w używany 15-calowy monitor i również używaną drukarkę laserową o jakości 300 dpi – to cały sprzęt, na którym przez pierwszy rok powstawało NEO+, nie licząc oczywiście konsol i komputerów chłopaków, którzy pisali teksty. Na półce dumnie stały pudełka po Photoshopie i Pagemakerze, których używaliśmy do obrabiania grafiki i składu.

Czas podeprzeć się słowami Banana, które padły w 55 numerze NEO+. Lepiej tego bym nie oddał. ***„Skąd mieliśmy kasę? Z plotek, które wówczas krążyły, najbardziej spodobał mi się motyw rosyjskiej mafii... Jak się nietrudno domyśleć jedyny już wtedy pozostały szef ProScriptu – Waldek Nowak niespecjalnie zajarał się naszym odejściem. Może dlatego, że pod jego skrzydłami zostało wtedy pismo Neo pozbawione wszystkich (zaledwie) autorów i tworzących je ludzi. Nieprzypadkowo więc, niedługo po naszym odejściu, kiedy pierwszy numer enplusa pojawił się na rynku, 'życzliwi' zaczęli rozpuszczać o nas plotki. Pewnego dnia, kiedy byliśmy na rozmowie w Sony Poland pojawiło się pytanie o finansowanie Neo Plusa. Bo ludzie w Sony od 'kogoś' słyszeli, że Neo+ jest robione za kasę od rosyjskiej mafii (tłoczącej pirackie płyty). Strasznie mi się to spodobało. Nigdy nie miałem do czynienia z rosyjską mafią, ale słysząc te insynuacje poczułem się kimś. Ej, no nie każdego kojarzy się z rosyjską mafią. Tak więc pomimo, że z przykrością muszę stwierdzić, iż z mafią rosyjską (ani też z żadną inną, skoro już przy tym jesteśmy) związani nie byliśmy, ani nie jesteśmy – to ta wersja jest najbardziej kozacka. A kasę pożyczyliśmy od rodziny.***

Początkowo pismo było robione w mieszkaniu Gulasha – jak już mówiłem. Z reguły wyglądało to tak, że przez tydzień było luźno, w następnym człowiek już zaczynał coś pisać, w trzecim tygodniu praca ruszała na ostro, a w ostatnim tygodniu spędzaliśmy ze sobą gdzieś tak po 14 godzin – głównie w nocy. Nie macie pojęcia jak dwie osoby zbliża siedzenie przez dziesięć godzin biurko w biurko. Tym bardziej, że z Gulashem różnimy się diametralnie. Gusta muzyczne, filmowe, growe, kobiece – mamy zupełnie, ale to zupełnie różne. A jednak pomimo to, a może właśnie dlatego, pracowało nam się bardzo dobrze. Oczywiście Gulash sobie tam czasem histeryzował, ja spóźniałem się z materiałami, ale tak to bywa. Moment kiedy o godzinie 4 rano pod redakcją kleisz piątkę z gościem, którego za sześć godzin spotkasz w tym samym miejscu na ponowny maraton, bo właśnie zamykacie numer – zapada w pamięć.

W międzyczasie wykosiliśmy Neo, które wzbogacone przez autorów z SS'a przez jakiś czas się z nami biło. Ale (chciałem powiedzieć obiektywnie, ale coś mi mówi, że mi nie uwierzycie) było znacznie brzydsze i jakieś takie bez polotu. Joseph i Wicik pisali dalej do Secreta, ale sercem byli z nami. Potem zresztą Łukasz otworzył sklep – być może o nim słyszeliście – Ultima się nazywa, a Wicik jest szefem firmy Manta. Brat zajmuje się w tej chwili programowaniem."

Pierwszy numer NEO+ ukazał się na wakacje 1998 roku. Logo zaprojektował dla nas znajomy grafik o pseudonimie KOT, który zresztą narysował też alfonsa Torque z Vigilante 8 na okładkę . Sam magazyn miał 64 strony, zawierał obszerny, bo kilkunastostronnicowy raport z E3, masę recenzji i między innymi wywiad z autorem Gran Turismo. Wyglądał, jak na tamte czasy, estetycznie, choć szata wydaje się naturalnie dziś dość prymitywna i staroszkolna. Mimo to nie krzywię się, gdy patrzę na ten numer. No, może kolor napisu PLUS w logosie wywołuje na mojej twarzy uśmiech zażenowania. Do dziś nie ufam zielonemu.

NEO+ zdobyło czytelników i spodobało się – dostaliśmy mnóstwo listów z poparciem i wiedzieliśmy, że stoimy na nogach. No więc zabraliśmy się za drugi. Oczywiście wcześniej, niż poznaliśmy dane na temat sprzedaży pierwszego numeru, bo po tygodniu od jego ukazania się. Zgodnie stwierdziliśmy, że potrzeba trochę popracować nad wyglądem magazynu i kolejne numery zyskały kolorowe i czarno-białe tła pod zapowiedziami i recenzjami, a także masę stałych elementów. Pojawił się wyraźny podział na działy – newsy, zapowiedzi, made in japan, recenzje, materiały okołogrowe. W drugim numerze N+ na przykład Banan spotkał się i przeprowadził wywiad z artystą Norbim, który w owym czasie przesamplował fragment ścieżki dźwiękowej z Tomb Raidera do jednego ze swoich utworów, a który dość fachowo wypowiadał się na temat gier. Banan nie spoczął zresztą na laurach i co miesiąc starał się serwować coraz ciekawsze rzeczy, na przykład słynny grupowy wywiad z naszymi koleżankami i dziewczynami sporadycznie grającymi na konsolach, okraszony zdjęciami swej ówczesnej partnerki – Agnieszki. Tak, tej od wanny. Jakiej wanny? Poczytajcie ramki w recenzjach Banana z ostatnich miesięcy.

PIERWSZY NUMER NEO+ UKAZAŁ SIĘ NA WAKACJE 1998 ROKU. LOGO ZAPROJEKTOWAŁ DLA NAS ZNAJOMY GRAFIK O PSEUDONIMIE KOT, KTÓRY ZRESZTĄ NARYSOWAŁ TEŻ ALFONSA TORQUE Z VIGILANTE 8 NA OKŁADKĘ PIERWSZEGO NUMERU NEO+

Pięć numerów pękło jak bańka mydlana i zaczęliśmy myśleć o zmianie drukarni. Pierwszą drukarnia, z którą współpracowaliśmy był mieszczący się na warszawskiej Pradze Uniprom. Co prawda fakt, że obok NEO drukowano też tam jakieś nieprawdopodobne ilości pornosów (wszelkie Wampy, Nowe Wampy, Stare Wampy itp) niespecjalnie nam przeszkadzał, ale za to fakt, że w okolicznych kioskach można było kupić enplusa jeszcze przed oficjalną ekspedycją magazynu – już trochę tak. Bo wiecie, kiepsko tak być okradanym w biały dzień. Poza tym dostaliśmy cynk, że Uniprom zmierza po równi pochyłej do upadku i sugestię, żeby stamtąd się ewakuować.

Rozglądając się za nową drukarnią, nawiązaliśmy kontakt z firmą Elanders, z którą – oczywiście po uprzednim przeanalizowaniu oferty – postanowiliśmy podpisać umowę i rozpocząć drukowanie NEO+ właśnie w Płońsku, gdzie zresztą do dziś przesympatyczne panie zajmujące się nami (pozdrawiam panią Agnieszkę, panią Justynę, panią Dorotę i wszystkie inne miłe panie!) dzielnie dopingują nas, gdy oddajemy ostatnie strony do druku grubo po terminie. Życie. Wracając jednak do podpisania umowy – pamiętam, że umówiliśmy się na jakąś chorą – dla nas, w tamtym czasie – godzinę, czyli ósmą rano. Biuro drukarni mieściło się w centrum, z tym, że jakoś tak wypadło, iż z Bananem postanowiliśmy dzień wcześniej zahaczyć o imprezkę, na którą byliśmy zaproszeni. Imprezka zakończyła się u dwóch przemiłych koleżanek, które jak na przemiłe koleżanki przystało, oddały nam do dyspozycji kanapę do spania w mieszkaniu, do którego zawinęliśmy. A ponieważ jakoś tak się złożyło, że nie byliśmy w stanie doczołgać się do taksówki, ofertę przyjęliśmy z ochotą. Następstwem takiego stanu rzeczy i trzech godzin snu był jeden z najczarniejszych poranków w moim życiu, podczas którego usiłując wyglądać poważnie i trzymać pion przy jednoczesnym nieprawdopodobnym bólu głowy, problemami z widzeniem czegokolwiek dalej, niż na metr i trzęsącymi się (bynajmniej nie z przejęcia) rękami podpisywałem umowę z drukarnią. Niby młodość ma swoje prawa, ale mimo wszystko w imieniu swoim i Banana, który jak mniemam przyzna mi rację, chciałem po raz pierwszy oficjalnie pozdrowić ówczesnego przedstawiciela naszej ulubionej drukarni – pana Roberta – którego z pewnością roztaczana przez nas woń mało nie pozbawiła życia. I nie chodzi bynajmniej o perfumy. Ale wykazał się sporą wyrozumiałością i za to szacuneczek.

Zaczęliśmy nawiązywać poważniejsze kontakty z dystrybutorami gier i z tym też wiąże się mnóstwo sytuacji i anegdot, ale na myśl w tej chwili przychodzi mi tylko jedna. Pamiętam jak dziś jedno z najdziwniejszych spotkań, na jakich byłem w życiu, w jednej z firm dystrybuujących gry w naszym kraju. Rozmawialiśmy tam z osobą – nie będę wdawać się w szczegóły, dość powiedzieć, że o ile mi wiadomo, z grami nie ma już nic wspólnego – która miała dość szczególne podejście, jeśli chodzi o gry i współpracę z prasą. Otóż jej stosunek do nas – dziennikarzy chcących zupełnie za dar-

mo opisywać jej produkty w postaci gier video – był zdecydowanie nieprzyjazny, podejrzliwy i pogardliwy. Może nie mieliśmy na sobie garniturów, ale mimo wszystko mogliśmy się pochwalić jakimś portfolio, bo robiliśmy w końcu pismo, które miało swoich czytelników, prawda? Po półgodzinnej rozmowie, podczas której oczy rozszerzały mi się ze zdumienia coraz bardziej na kolejne kwestie, usłyszeliśmy wygłoszoną frazę, która doskonale podsumowuje okres partyzantki, jak lubię nazywać pierwsze lata boomu na konsole w naszym kraju. A brzmiała ona tak: „A czy panowie nie powinni nam płacić za to, że opisują nasze gry?". W osłupieniu opuściłem pokój konferencyjny, w którym byliśmy przyjmowani, nie omieszkawszy przy okazji zamknąć drzwi nieco mocniej, niż zwykle. Prawdę mówiąc pierdzielnąłem nimi po całości. Owszem, krnąbrny był ze mnie młodzieniec. Przez niemal dwa lata nie nawiązaliśmy kontaktu z tamtą firmą, aż zmieniło się w niej podejście i osoba na tym stanowisku.

Decydując się wynająć pierwsze biuro nie mieliśmy specjalnych wymagań, oprócz tego, żeby było gdzie wcisnąć konsole, komputery, i trochę paczek z magazynami. Naszym marzeniem było stałe łącze z internetem, bo do tej pory przecież łączyliśmy się za pomocą modemu i linii telefonicznej, co było potwornie wolne i drogie. Czy uwierzycie, że niemal dekadę temu „stałki" były tak drogie, że włos na głowie się jeżył – zdecydowaliśmy się na relatywnie tanie radiołącze 512mbit, z anteną przypominającą talerz od satelity, wycelowaną w Pałac Kultury, gdzie znajdował się nadajnik i odbiornik. Taka przyjemność kosztowała dwa tysiące złotych. Miesięcznie. I co chwila się psuła, traciła sygnał, działała jak chciała. Do szału doprowadzało mnie ciągłe wyłażenie na dach kamienicy, w której mieściła się redakcja i poprawianie tej cholernej anteny. Na szczęście firma oferująca tą usługę chyba zdawała sobie sprawę z jej przebadziewności, bo po trzech miesiącach przestała przysyłać nam za nią rachunki, a po pół roku upadła. Haha.

Przez pierwsze dwa lata granie, pisanie tekstów i produkcja pisma wypełniały nam praktycznie całe dnie. Jos, Wic, Brat, Grabarz dostarczali masę tekstów, Banan oprócz tego szalał jako korektor, współpracę z nami zaczęli także Merlin, Origin, Flik, Anek i Nolster – było miło, rodzinnie i przytulnie. Eksperymentowalismy z layoutem – pojawiły się loga gier w miejscu tytułów, zdecydowaliśmy się na kolorowe tła pod recenzjami i byłem całkiem dumny z wyglądu enplusa. Drukowaliśmy w hurtowych ilościach opisy i tipsy do gier, wydaliśmy dwa Konsolowe Kompendia, trzy kasety Neo Plus Video z reportażami z różnych imprez, a także komiksowy magazyn Produkt. Dzisiejsze wspominki zakończę na numerze 24, a to ze dwóch względów – po pierwsze, nastąpiło w nim rozwiązanie Gigantomanii – pierwszego konkursu z nieokreślonym do końca regulaminem „zróbcie coś dużego związanego z Neo Plus", a prace czytelników naprawdę zrobiły na nas ogromne wrażenie. Po drugie zaś, w tym numerze pojawił się plakat reklamujący Turniej Żelaznej Pięści, czyli największych jak do tej pory mistrzostw Polski w Tekkena 3, który zorganizowaliśmy razem z zaprzyjaźnionym magazynem PlayerStation Plus.

Ach, jedna istotna kwestia. Chwilę wcześniej po raz pierwszy pojawił się w NEO+ niejaki Marcin Sikora, znany jako Marcellus, dziś ważny tryb w tym mechaniźmie. Ale o tym opowiem następnym razem, kiedy przypomnę sobie jakieś mrożące krew w żyłach momenty z kolejnych lat działalności N+. O, już przypomniałem sobie akcje z magazynem i paletami – to, co tam się działo, nie będzie nigdy zapomniane. Ale o tym za miesiąc. ■■

CZYTELNICY NADESŁALI

KAŻDY KIJ MA DWIE STRONY MEDALU

Ciekawa sprawa z tymi filmami Blu-ray. Okazuje się, że sprawiają one nie lada kłopot producentom filmów zwanych często „szturchańcami". Problem leży w tym, że widać zbyt wiele szczegółów i graficy, czy ludzie od retuszu mają naprawdę sporo roboty, by wygładzić to, co nie jest tak piękne, jak powinno być. A i to nie zawsze pomaga.

Z drugiej strony znajomy grający w konsolowego RTSa ze świata C&C, ze złością zakłada do gry okulary, choć nie robił tego do tej pory. Po prostu nie widzi wszystkiego tak dokładnie, jakby chciał. Wiadomo, faceci są wzrokowcami, a te wszystkie małe czołgi, żołnierzyki czy menusy fajnie jest oglądać ze szczegółami. Innymi słowy: każdy kij ma drugą stronę medalu.

Całkiem niedawno kupiłem PS2. Nie to, żebym zaczynał historię z konsolami dopiero teraz... Wybrałem ją, ponieważ mojego wysłużonego Xboxa nie mam już czym karmić, cena Wii wydaje mi się sztucznie zawyżona, a zakup którejś z konsol generacji HD to w dalszym ciągu duży wydatek, szczególnie biorąc pod uwagę combo z HDTV.

Jako że wcześniej z PS2 wiele do czynienia nie miałem, mam co nadrabiać, tym bardziej przy tak imponującej w rozmiarach platynie. Zacząłem od najbardziej smakowitych kąsków: ICO, Okami, GOW, MGS, FFXII... ach właśnie – ostatni Final.. Czy pamiętacie przerywniki filmowe tej części?

Muszę tu zaznaczyć, że choć nie mam w domu telewizora HD, nabyte okazyjnie kineskopowe 32 cale sprawują się nad wyraz dobrze. Na tyle dobrze, że gdy poczciwa PS2 wyświetliła intro FFXII, zrobiło mi się ciepło z zachwytu. Nawet pomimo faktu, że tydzień wcześniej spędziłem u kolegi weekend z Gears of War i nową Forzą. Sam byłem zdziwiony moją reakcją. Gearsy są wyjątkowo piękne i prawie każda chwila spędzona z tym tytułem to zachwyt, tym bardziej, że wspomniany kolegama 32 cale ślicznego, ciekłego kryształu zamkniętego w równie ślicznej, czarnej obudowie. Muszę przyznać, że gdy po tym weekendzie wracałem do mojej PS2, nawet mimo tego, że trzymałem w ręku świeżo nabytą FFXII, na którą tak długo czekałem, nie spieszno było mi do przycisku power. Obrazy z Gearsów długo tłukły mi się po głowie, a chęć przejechania jeszcze jednego wyścigu w Forzie odwlekała decyzję o wzięciu pada PS2 do ręki. Musiało upłynąć trochę wody w Nilu, a i to nie pomogło. Do tej pory zastanawiam się jak wykombinować to upragnione HD i sprowadzić je pod domową strzechę. Stąd tym większe było moje zdziwienie, kiedy wreszcie usiadłem w fotelu, a konsolka zafurkotała swoimi wiatrakami i wyświetliła intro. Znajdźcie mi człowieka, który nie powie na taki widok: "O! ładne toto". Słowa mojej żony, która wcześniej bardzo krytycznie patrzyła na najbardziej widowiskowe popisy Kratosa i jakoś nie mogła dostrzec piękna oprawy, spowodowały, że jeszcze mocniej zacząłem się zastanawiać nad kwestią tej i następnej generacji konsol. A najmocniej w kontekście tego, co mają nam do zaoferowania. Szczególnie w obliczu faktu, że Kratos i mną zakręcił bardzo pozytywnie. Także pod względem estetycznym. Grafika gier typu Gears of War jest oszałamiająca. To jasne. Myślę, że nikt kto kupił Xboxa i LCD, po skosztowaniu tej gry nie żałuje wyboru. Mam jednak pytanie na które staram sobie od jakiegoś czasu odpowiedzieć. Co byłoby, gdyby grafika w grach wyglądała tak jak rendery z Finala? Czy gdyby Wii było w stanie generować w locie taką grafikę jaką pokazują przerywniki Square, PS3 i X360 zmuszałyby do zakupu ciekłych kryształków lub plazm? Odpowiadając sobie po części powiem, że inna sprawa, że wtedy pewnie te tak upragnione przez graczy telewizory nie taniałyby tak prędko... heh.

Wracając jednak do głównego wątku, zadam jeszcze jedno dopełniające pytanie: czy rendery ostatniego Finala wyświetlane na kineskopowych ekranach w PAL lub NTSC mogą być jeszcze lepsze i ładniejsze? Chyba mogą. tym bardziej, że szczerze wątpię by wielordzeniowe, potężne procesory i układy graficzne nowego sprzętu odwiodły takie Square od robienia przerywników na stacjach graficznych. Nawet mimo faktu, że z którąś generacją musi chyba nadejść taki dzień. Prawda? Czy może jednak zawsze będzie już tak, że gra grą, silnik graficzny silnikiem graficznym, ale przerywnik przerywnikiem i kolejne generacje potworów obliczeniowych w postaci stacji graficznych wciąż zatrudniane będą do generowania zapierających dech w piersiach animacji? Spoglądając w przeszłość przypomina mi się recenzja Super Mario 64 na N64 spłodzona przez Gulasha, a zamieszczona w jego kąciku konsolowym w świętej pamięci Secret Sevice. Grafika tej gry była jak na owe czasy absolutnie rewelacyjna. Jednak kart N64 nie był w stanie pomieścić wystarczającej ilości danych by upchnąć na nim wyrenderowane sekwencje filmowe. Przerywniki jednak były, liczone przez konsolę w czasie rzeczywistym. Gulash pisał wtedy o mocy sprzętu, że jest na tyle wielka, że umożliwia renderowanie filmików na żywo. To robiło wrażenie, jednak dziś każda wysokobudżetowa produkcja posiłkuje się jednak prerenderami. Warto przypomnieć sobie filmiki z pierwszego Tomb Raidera, albo intro pierwszego Tekkena. Teraz z takim obrazem przed oczami zapuścić intro Tekkena 5 lub najnowszych erpegów Square-Enix.

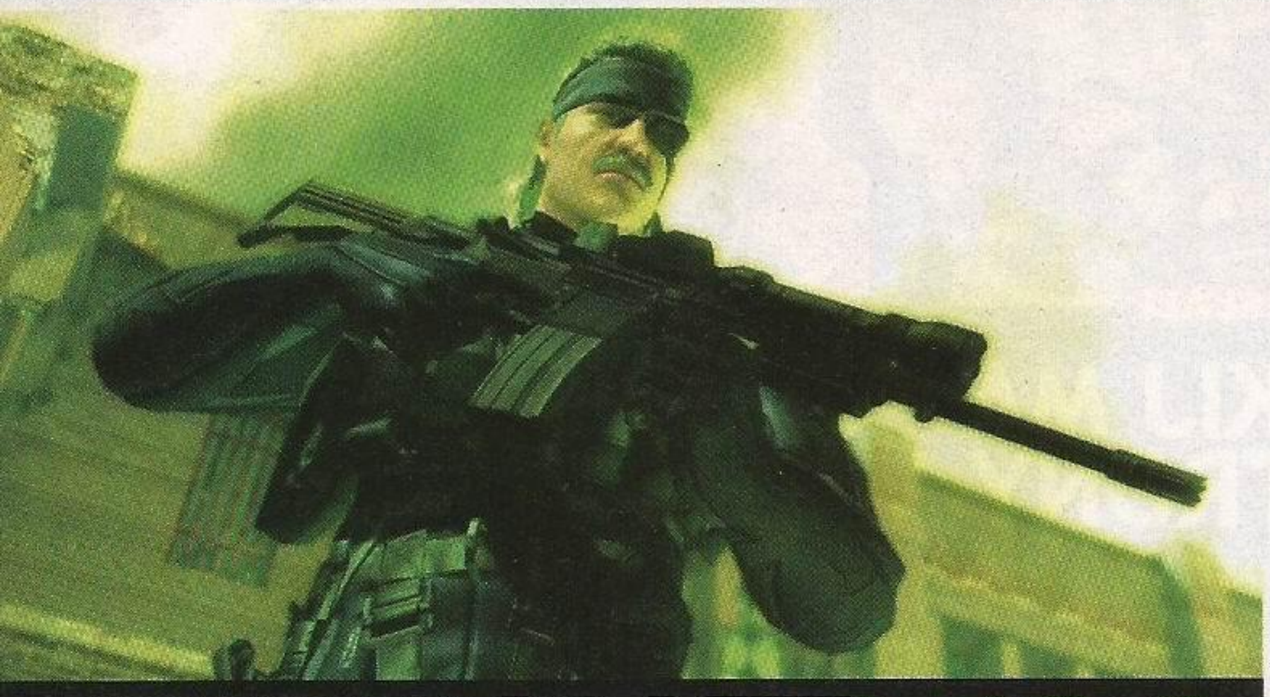
Wracam zatem do Finala. Filmiki są naprawdę piękne. Gram cały czas, stopniowo coraz lżej zaciskając zęby przy patrzeniu na grafikę z samej gry, którą jednak porównuję do tego co widziałem na X360. Gdzieś w środku do tej pory wierzyłem, że jeśli kupię Wii, które prędko powinno stanieć, będę pewny, że wyciśnie ono wszystko to, co może wyświetlić mój kineskop, skoro jest potężniejsze od pierwszego X'a i PS2. Czytając pierwsze zapowiedzi tego sprzętu wyobrażałem sobie obrazy na miarę najnowszych renderów, ale liczone w czasie rzeczywistym. Może i byłem naiwny, bo teraz już wiem, że tak sie nie stanie. Z drugiej strony wiem też, że niewiele przyjdzie mi z kupna PS3 czy X360 bez nowego wyświetlacza. Mimo wszystko ostatecznie łatwiej chyba podbić rozdziałkę niż włożyć sporo roboty w resztę oprawy. Tacy Piraci z Karaibów tylko to potwierdzą. Zajrzyjcie do recenzji w N+.

A teraz coś z zupełnie innej beczki. Od czasów drugiej części Virtua Fightera zakochałem się w tej serii. Dwójkę męczyłem na sto sposobów, a za radą Gulasha z recenzji w Kombat Korner kupiłem Saturna. Bo dla tej gry warto było. W trzecią część grałem na Dreamcaście, w czwartą pykam na PS2. Informacje o piątej i screeny z niej łykałem jak pelikan, wyobrażając sobie to, co może się zmienić. Po recenzji w Neo już wiem, że najważniejsza zmiana to grafika. Sam system pociągnąłby pewnie poczciwy Saturn, czyli sprzęt na którym hulała część druga. Kiedy w erze świetności dwuwymiarowych bijatyk Yu Suzuki i AM2 przedstawili pierwszą mordoklepkę w 3D, to właśnie trzeci wymiar zachwycał, nie grafika pokazująca wyciosane kotki, bo bez wątpienia estetycznie każdy ówczesny Street Fighter stał wyżej. Od tej pory pokazano różne rozwiązania w dziedzinie bijatyk, ale znaczącego skoku nie było. Mechanizm jest znany i podobny w różnych produkcjach. Czy wraz ze wschodzącą na scenę generacją doczekamy się tu widocznej zmiany?

HD era to fajna sprawa. Dla nas graczy wreszcie wszelkie napisy w RPGach staną się super czytelne. Tekstury nie będą barwnymi plamami, a przeciwników widać będzie z naprawdę daleka. To po prostu święto po tak długim czasie spędzonym z rozdzielczością PAL czy NTSC. Tyle tylko, że nawet 1080p przestaje robić tak dobre wrażenie przy przekątnych największych ekranów. Powoli słychać też o nowych telewizorach z jeszcze większymi rozdzielczościami. Takiego telewizora nie ma sensu kupować z myślą o graniu na PS3, bo obrazu nie obejrzymy w natywnej rozdzielczości, a tylko taka pozwoli cieszyć się sprzętem w stu procentach. Czy kolejna generacja konsol znów zaproponuje nam wykorzystanie wyższych rozdzielczości? Czy za te pięć czy sześć lat trzeba będzie kupić kolejny telewizor?

Te wszystkie pytania i wątpliwości stawały się jeszcze ciekawsze w kontekście nie do końca znanej mocy Wii. Teraz nawet w pryzmacie najnowszej konsoli Nintendo, są tylko wzmocnionym rozczarowaniem i ugruntowaniem wątpliwości mówiących mi, że hobby zwane konsolami stało się permanentnie droższe. Z drugiej jednak strony PKB w Polsce idzie w górę, mamy dodatni wzrost gospodarczy, sprzęt HDTV tanieje w oczach, a kolejne gry sprawdzonych producentów jak Capcom, Square-Enix, Namco, czy innych będą nas zachwycać i wzbudzać to tak znane podniecenie po obejrzeniu oprawy choćby Assassin's Creed. Tylko ta nadzieja na to, że kolejny Tekken prócz grafiki przyniesie nowy system udowadniający na co stać PS3, przypomina mi cichutko czyją jest matką... no chyba, że po prostu kolejny gatunek stoi w kolejce do wymarcia, ale to już temat na zupełnie inną bajkę.

Lju ■■



PROJEKT MGS

SOLIDNY WĄŻ KONTRA RESZTA PODŁEGO ŚWIATA

Premiera MGS4 znów przełożona, nowych informacji jak na lekarstwo. Korzystamy z okazji i piszemy nie tylko o nowinkach. Wbijajcie na [www.metalgearsolid.us] // mielu@neo-plus.pl

Na początek małe sprostowanie do podanej przez nas w numerze październikowym informacji. Otóż Hideo Kojima nie urodził się w roku 1966, a rzecz jasna w 1963. Za pomyłkę przepraszamy.

JAK HIDEO TWORZYŁ METAL GEARA – CZ. 2

Rok 1987 okazuje się dla młodego twórcy przełomowym. Zaczyna się wieloletnie pasmo sukcesów. Wraz z pojawieniem się docenionego przez krytyków i graczy Metal Gear, Hideo zyskuje zaufanie szefów macierzystej firmy oraz dużo większą niż dotychczas niezależność. Na dalsze sukcesy przyszłego wizjonera branży nie trzeba długo czekać. W 1988 światu zaprezentowany zostaje Snatcher, specyficzny i niepowtarzalny tytuł, który trafiając na platformę MSX2 zyskuje sobie poklask ze strony krytyki. Po raz pierwszy daje się wyczuć olbrzymią fascynację Kojimy twórczością filmową. Ta wypełniona cyberpunkowymi elementami produkcja, poruszająca tematy związane z okresem Zimnej Wojny, z powodzeniem czerpie z wybitnych dzieł kinematografii, jak choćby z *Łowcy Androidów* Ridleya Scotta.

Niedługo potem ma miejsce sytuacja nietypowa. W kwietniu 1990 roku na NESa debiutuje Snake's Revenge, kontynuacja wydanego na tę platformę w roku 1988 Metal Geara. Nie byłoby w tym nic nadzwyczajnego, gdyby nie fakt, iż z obydwoma wydanymi na NESa tytułami zespół Kojimy nie miał nic wspólnego. To ważny moment w karierze mistrza, bo właśnie wtedy Hideo utwierdza się w przekonaniu, że wśród graczy istnieje zapotrzebowanie na pełnoprawny sequel. Z powstaniem drugiej części serii Metal Gear wiąże się niezwykle interesująca anegdota.

Otóż wracając pewnego dnia do domu, Kojima napotyka w pociągu jedną z osób należących do zespołu, który powołał do życia Snake's Revenge. Mężczyzna ów, poruszony spotkaniem z człowiekiem odpowiedzialnym za narodziny innowacyjnego tytułu, wyznaje, iż z niecierpliwością oczekuje kolejnej gry z Solidem w roli głównej, autorstwa Kojimy. Hideo w tym momencie zdał sobie sprawę, że nie można zwlekać ani sekundy i trzeba jak najszybciej przystąpić do produkcji sequela. Jeszcze przed dotarciem do domu w jego umyśle krystalizuje się zamysł na fabułę drugiej części sagi.

Lipiec roku 1990 jest dla serii datą znaczącą. W Japonii debiutuje na platformę MSX2 Metal Gear 2: Solid Snake. Pozytywne opinie krytyków zachwalają wyraziście zarysowaną, spójną fabułę, a także niepowtarzalny system rozgrywki cechujący się ogromem innowacji. Od tej chwili Snake może się czołgać, wabić przeciwników dźwiękiem, czy wreszcie posiłkować się radarem. Na uwagę zasługują również przekonujące sylwetki psychologiczne postaci, a także istotne z perspektywy polskiego odbiorcy nawiązanie do wydarzeń z Powstania Warszawskiego. Wiele zastosowanych w Metal Gear 2 elementów zostanie w późniejszym czasie przeniesionych przez ekipę Kojimy w środowisko 3D i przyczyni się do globalnego sukcesu Metal Gear Solid... [Hal Emmerich]

MGS 4 ZNOWU OPÓŹNIONY!!!!!!!!

Już po raz drugi zespół Kojimy odłożył premierę czwartej części serii, która teraz ma mieć miejsce gdzieś w drugim kwartale przyszłego roku. Powodem jest rzekomo chęć wprowadzenia poprawek, aczkolwiek pojawiły się spekulacje, czy aby prawdziwą przyczyną opóźnienia nie jest pragnienie zwiększenia oszczędności Konami na następny rok fiskalny. Pod znakiem zapytania stoi teraz jednoczesna premiera gry na całym świecie, więc nie zdziwcie się, jeśli Europa znów dostanie kolejną część sagi jako ostatnia.

Grę czekają zatem zmiany. O kilku już wiadomo. Między innymi porzucono koncepcję zmiany stron na polu bitwy. Pozostaje możliwość wsparcia bądź zajęcia neutralnego stanowiska w stosunku do jednej walczącej grupy. Wbrew wcześniejszym przypuszczeniom nie pojawi się też Shadow Moses, ale na pocieszenie zostaje fakt, iż Snake zwiedzi dodatkowo dwie nowe miejscówki na świecie. Podobno aż dwadzieścia lat czekamy na możliwość odwiedzenia jednej z nich...

O fabule nic nowego nie wiadomo, kilka informacji pojawiło się za to o intrze. Sekwencja otwierająca ma być interaktywna, ale zarazem pozbawiona elementów grywalnych. Obraz z kolei to pomieszanie animacji CGI, elementów 2D oraz scenek liczonych na silniku gry, a wszystko to pozbawione spojlerów zdradzających przyszłe wydarzenia. Niewątpliwe brzmi to intrygująco. Tym bardziej, że podobno wyprodukowanie tego intra kosztuje tyle, co stworzenie gry na PSP albo DSa.

REŻYSERÓW TRZECH

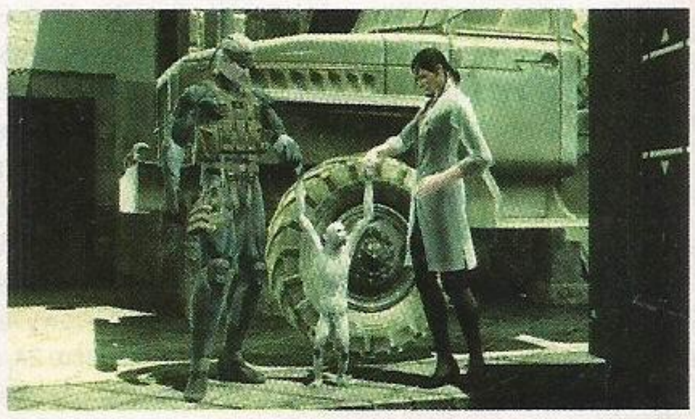
Solid Snake kojarzy się z MGSem, a więc również z Hideo Kojimą, ale nad wizerunkiem, historią, wreszcie sukcesem, jaki odniósł zarośnięty bohater pracowało znacznie więcej osób, z czego o dwóch nie można zapomnieć. To Yoji Shinkawa oraz Shuyo Murata.

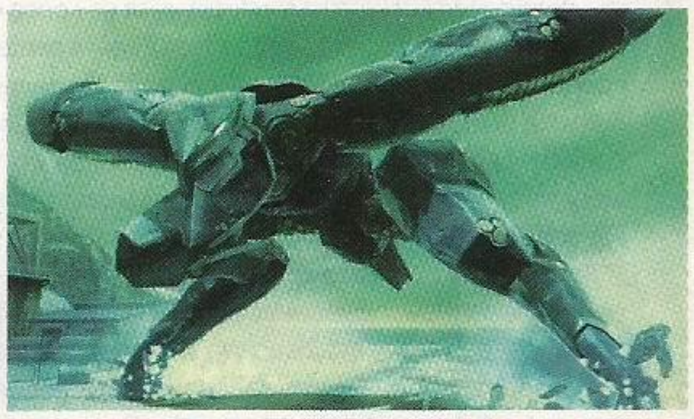
W pierwszych dwóch częściach sagi postać bohatera była niekompletna. W swoich misjach Snake dokonywał rzeczy niemożliwych, ale brakowało mu głębszego portretu psychologicznego oraz konkretnego wizerunku. Zmieniło się to podczas rozpoczęcia prac nad Metal Gear Solid za sprawą rysownika Yojiego Shinkawy.

Podczas pracy nad MGSem wykonał serię rysunków przedstawiających Snake'a i ilustrujących wydarzenia z gry. Od tej pory gracze nie musieli już wyobrażać sobie, jak wygląda Wąż w różnych sytuacjach. Kojima z kolei postarał się o poszerzenie rysu psychologicznego bohatera, dzięki czemu nie był on odbierany jako maszyna do zabijania, co jest paradoksem, bo właśnie tak siebie traktuje w grze, ale jako osoba, która czuje i doświadcza okropieństw bitew, a także braku rodziny. Solid nie do końca radzi sobie z samotnością, tym że nie ma kogoś na kim mógłby naprawdę polegać. Hideo zadbał też o to, by gracz zobaczył, że bohater potrafi się zakochać, a więc jest normalnym, zwyczajnym człowiekiem, którego od milionów ludzi na świecie wyróżnia „sława", jaką zyskał za zabicie najwspanialszego żołnierza XX wieku – Big Bossa.

Druga wielka zmiana w życiu Solida nastąpiła w momencie zatrudnienia do prac nad MGS2 projektanta Shuyo Muraty. O ile w samej grze Kojima pokazał Snake'a jako ikonę, mentora, tak Murata dzięki książeczce „The Shocking Conspiracy Behind Shadow Moses" przedstawił bohatera jako bandytę, który mimo uratowania świata od wojny nuklearnej został uznany przez polityków terrorystą, co z kolei zmieniło wizerunek polityków w serii – w części pierwszej byli pokazani jako filantropi. Zależało im na utrzymaniu światowego pokoju, a w MGS2 są ludźmi wywołującymi wojny dla własnych chorych celów.

Przed nami premiera MGS4. Snake przez ostatnie dwadzieścia lat przeszedł metamorfozę – z młokosa stał się legendarnym żołnierzem znanym całym świecie. Obecnie nad jego wizerunkiem symultanicznie pracuje trzech reżyserów (Shinkawa, Kojima, Murata). Wiemy, że to ostatnia misja Snake'a, mająca na celu likwidację jego wspomnień, umiejętności i przeżyć. Co jeszcze przygotują trzej wielcy reżyserowie? [Johny Sasaki]. ■■





SOLIDne informacje

▶ TYLKO JEDEN KOMÓRKOWY WĄŻ...

Jest prawdziwy. Solid Snake. Po raz pierwszy w historii sagi bohater wychodzi z obszaru świata konsol (i komputerów) i atakuje komórki. I to wcale nie szare... Wbrew temu, co się mówi, MGS Mobile nie będzie zwykłym nabijaczem kasy, lecz tytułem w pełni dopracowanym, a wydarzenia rozgrywać się będą trójwymiarowym środowisku. Złożona fabuła przedstawi, co działo się z Wężem między wydarzeniami z pierwszej i drugiej części MGS. Przygotujcie się na długie dialogi przez codec. W poszukiwaniu nowego modelu Metal Geara pomoże Snake'owi jak zwykle Otacon, a sama przygoda będzie dostępna dla fanów być może już w przyszłym roku. Szczęśliwi posiadacze telefonu Sony Ericsson W535 mają powody do zadowolenia. Prawie, bo jeszcze nie ma terminu europejskiej premiery.

▶ ZANZIBAR MA MOC

Staramy się robić wszystko, by rozpropagować w Polsce serię MGS, prowadzimy na przykład panele dyskusyjne na różnego rodzaju konwentach. Będziemy również na Ecchiconie w dniach 8-9 grudnia w Warszawie w szkole podstawowej nr 190 na ulicy Zwierzynieckiej 10 (Uwaga! Wstęp dla osób, które ukończyły 15 lat). Każdy, kto z serią zdążył już się zaznajomić, będzie mógł sprawdzić się w organizowanym przez nas emgieesowym konkursie wiedzy. Serdecznie zapraszamy.

Z kolei bliżej zaznajomionych z muzyką pochodzącą z serii, gorąco zachęcamy do wzięcia udziału w konkursie znajomości MGSowych soundtracków. Dokładne informacje znajdziecie na naszej stronie internetowej [www.metalgearsolid.us]. Konkurs trwa do 14 grudnia.

▶ CZYTAJ W MYŚLACH

Podczas grania w Metal Gear Online. Powraca Psycho Mantis, czyli najbardziej odjechany telepata, jaki kiedykolwiek pojawił się w grach! Jako bonusowa postać, którą najpierw trzeba będzie w jakiś sposób odblokować. Ciekawe, jak da się wykorzystać jego moce w czasie zabawy. Czy innym graczom będzie można na chwilę wyłączyć telewizory?

COMBAT EVO

W poprzednim odcinku: John po pościgu na autostradzie stracił obie ręce, do tego jest jeszcze bardziej zdeterminowany by uwięzić Bazylego; Maria kupiła nową zastawę, a wiadro gdzieś się zapodziało. Dzisiejszy odcinek nie tylko respawnuje nowe pytania, ale daje też odpowiedzi...

Jak grać, żeby zdobyć poziom pięćdziesiąty? Co robić, by mieć pięć tysięcy punktów doświadczenia? Gdzie jest wiadro? Na te i inne pytania odpowiedzi poszukają nasi eksperci... łojej! Gdzie się podziali eksperci?!

Narrator: w związku z nadmierną ilością nakrętek w fabryce nakrętek i słabnącym od pewnego czasu dolarem, u autorów tegoż zacnego działu nastąpiło rozdwojenie jaźni które to doprowadziło do ujawnienia ich alternatywnych osobowości – Mścisława oraz Zdzisława.

- Muszę Ci powiedzieć, że ostatnio jak gry telewizyjne zostawiłeś na „on" i poszedłeś gdzieś, to ja se siadłem i chciałem zobaczyć co to jest w ogóle, bo wiesz kiedyś grałem w makao na pieniądze. Zasiadam więc, a tam jakiś matchmaking... To żem się przestraszył, że to jakieś ustawianie meczy czy cuś. Weź mi wyjaśnij o co chodzi z tym, bo nie chce, żebyś się synu w jakąś mafię pakował.

- Ojcze, nie ma potrzeby byś popadał w panikę, wszystko jest pod całkowitą kontrolą sił specjalnych z Kontrachcic. Wbrew twoim przekonaniom, matchmaking to nie żadne ustawianie meczy, a system stworzony przez Bungie, którego zadaniem jest znalezienie dla Ciebie jak „najlepszej" partii do której mógłbyś się dołączyć. Wszystko odbywa się automatycznie, jedyne co musisz zrobić, to wybrać tryb w jaki chcesz zagrać, to wszystko.

Narrator: Mścisław włącza ojcu konsolę.

- No nie wiem synek, żeś mi trochę w makówce namieszał, brzmi niby prosto, no ale wiesz jaki ja jeste... Czekaj, czekaj, co ja tu widzę, przecie tu się socjalizm szerzy, do tego jeszcze rankingi jakieś? Wyłączaj mi tego komputra, ale już!

- Spokojnie ojciec, to nie socjalizm, a jedna z list trybów do wyboru — playlista, poprawnie zwana Social, tu zdobyć możesz jedynie punkty doświadczenia (EXP Points), które to zwiększają twoją ogólną rangę (od rekruta po generała). Prócz niej, jak słusznie zauważyłeś, jest jeszcze druga, rankingowa playlista. Tutaj, prócz punktów doświadczenia, powalczyć możesz także o poziom (level, maksymalnie 50).

- No, masz szczęście, bo wiesz, że ja na socjalizm to uczulony jestem. A co do tych list odtwarzania jeszcze, to na przykład jak wybiorę socjalną to będę mógł pograć w picie wódki z Józkiem? Albo w bicie twojej mamy? Bo jak tak, to super fajne sie to wydaje. Ino troche sie boje o te tryby, jeszcze sie okaże, że cza je bedzie przykręcać czy cuś, i wtedy to bym musiał do sołtysa po porade skoczyć, bo ponoć w bunkrze za lasem jest egipska kopalnia złota sprzed miliarda lat. Tam trochę ciężkiego sprzętu leży: buldożery na niewolników, koparki na niewolników, wiertarki na niewolników i łopaty na prąd.

- Niestety nie uświadczysz tam takich trybów jak „picie z Józkiem" czy „impreza u Jadzi". Pozostaje Ci jednak w miarę duży wybór innych, i nie, nie trzeba nic przykręcać. Warto także wspomnieć iż od czasu do czasu, Bungie dodaje do playlisty nowe tryby, bądź modyfikuje już istniejące (jak np. „Living Dead" z okazji Halloween). A oto pełna lista trybów oddanych do ojca dyspozycji:

Ranked Playlist:
- Lone Wolves (klasyczny deatchmatch, każdy sam)
- Team Slayer (drużynowy deatchmatch, 3vs3/4vs4)
- Team Objective (CTF, Oddball, Territories i reszta)
- Team Tactical (gra drużynowa z podziałem na rundy)
- Team Doubles (popularne w naszym kraju 2vs2)

Social Playlist:
- Rumble Pit
- Social Slayer
- Social Skirmish
- Big Team Battle
- Multi Team,
- Social Doubles

Playlista Socjalna to w zasadzie te same tryby, za wyjątkiem Big Team Battle, gdzie przyjdzie Ci stoczyć bitwy na 16 bądź 14 osób oraz Multi Team, czyli drużynowy slayer, w którym grupka ośmiu graczy zostanie podzielona na cztery dwuosobowe teamy i „wrzucona" na mapę.

- No to już mi trochu sprawę przybliżyłeś synek, ale wcześniej coś tam przebąkiwałeś o tych, no, wiesz...

Narrator: piętnaście minut przerwy technicznej.

- ...punktach doświadczenia i poziomach! Prawie żem zapomniał, ale jak widzisz, twój stary ma przepamięć. Wracając jednak do tych punkciorów i poziomów, o co w nich właściwie chodzi? Jeśli zgarne ich wystarczającą ilość, to zwiększy się mój zasiłek? Bo jeśli nie, to chyba nie mam po co sobie nimi głowy zawracać.

- Odpowiedź jest prosta jak płyta z profilu. Za każdy wygrany mecz, obojętnie w której playliście, dostaniesz jeden punkt doświadczenia, za przegrany – nie dostaniesz, jeśli jednak wyjdziesz z meczu przed jego zakończeniem, wówczas zostaniesz straszliwie ukarany i zgodnie z kodeksem Bungie zostanie Ci odebrany jeden „eksp". W zamian za twoje trudy, odznaczony zostaniesz rangą stosowną do ilości Twoich „ekspów", przykładowo, pagonami generała za marne 5000 punkcików. Sprawa ma się trochę inaczej, jeśli chodzi o poziomy, które to występują tylko i wyłącznie w rankingowej playliście, i w przeciwieństwie do punktów doświadczenia, są osobne dla każdego z trybów. Dodatkowo, grając łojacieeee...

Przerywamy kącik, by nadać wiadomość z ostatniej chwili: niedalekiego Dżumdżylycam w Mozambiku – kierowca pieszobusa2000 znalazł na jednym z przystanków wiadro, dzięki uprzejmości African Intelligence Agency i biura do spraw zagranicznych, zostało one natychmiast poddane weryfikacji i oddelegowane do Polski za pomocą wielbłąda. Dziś, wiadro jest już z nami studio, by podzielić z Wami wskazówkami dotyczącymi gry w ha czy!

Yoyo: ...eeeeśrubokręt, co to się działo, działo się, Paweł! Na oczy dżdżownicy! Mieliśmy przecież kącik robić!

Hejka, Wiadro jestem. Jak się zapewne domyślacie, wynajęło mnie Longest Company, po to, by ułatwić Wam życie. Tylko nie próbujcie pominąć mojej super cukierkowej rameczki, bo wiele stracicie! Buziaczki dla Czytelników!

■ Supersłodka porada numer jeden: Pamiętajcie milusińscy, że nie warto wchodzić na playlisty rankingowe bez kompletnej, supersłodkiej drużynki, bowiem jest duże prawdopodobieństwo dolosowania Wam do teamu jakiegoś przychlasta strasznego! A tego nie chcemy, prawda? Cukier puder drożdżóweczka już następna ma radeczka!

■ Czy wiedziałyście misie moje kochane, że w playlistach socjalnych jest coś w rodzaju ukrytego poziomu? Sprytne liski z Bungie uniemożliwiły wszelkiej maści spryciulom szybkie nabijanie poziomu. Co to, to nie. Także kochani, jeśli planowaliście łatwo zdobyć jakąś supersłodką rangę, to nie będzie tak łatwo. Wata cukrowa, oranżada kolorowa, następna porada już prawie gotowa.

■ A na koniec me prosiaczki posłuchajcie wiadra – radcy. Jeśli chcesz się bawić dobrze #@&#@!... rymy mi się skończyły. Nieważne kochani – aby sprawnie podbijać swoje statystyki musicie koniecznie grać różne playlisty, gdyż na początku grania każdej z nich będziecie trafiali na słabych przeciwników, więc łatwiej będzie wygrywać. Drzwi okienko turboszklanka kończy ramkę rymowanka.

Uzny: Luz Marian, cztery minuty jeszcze mamy.

Narrator: Jak można zauważyć, powróciło fabryczne wyposażenie umysłowe autorów, z czego, jako narrator, bardzo się cieszę, prawie tak samo jak z tego, że po napotkaniu wielu problemów i rozwiązaniu ich wszystkich dotarliśmy do zapowiedzi zakończenia kącika: Michael Jordan... Roberto Baggio... tej zimy... rozprawią się z problemem inflacji i odnajdą wiadro... tylko w enplusie! Patronat medialny – wielkanocne jajko o kodzie kreskowym „N15-K15R22A". Dzisiejszy odcinek sponsorowała literka „i".

Uzny & Yoyo // Team Longest

HARTMAN PO POLSKU

Dziś w naszym milusim kąciku elektronekrofila zajmiemy się przypadkiem wyjątkowym, bowiem swą obecnością zaszczycił nas tzw. VIP. Panie, panowie, przed państwem Harry Callahan.

Jeśli, Drogi Czytelniku, urodziłeś się po roku 1990, zapewne w tejże chwili uniosłeś lekko brew, a przez myśl przemknęło pytanie „Ktoo?" Myślę jednak, że wielu nadal pamięta jak za młodu z wypiekami na twarzy śledzili przygody brudnego Harry'ego, archetypicznego twardego gliniarza, wiecznie stąpającego po cienkiej linii oddzielającej pogromcę zła od zimnokrwistego psychopaty. Dziś, mimo iż nadal uważany za kultowy, film z 1971 roku z niezapomnianą kreacją Clinta Eastwooda uległ w pewnym stopniu zapomnieniu. Zwłaszcza wśród młodych pokoleń, starzy twardziele nie budzą już wielkich emocji. Usiłowali to zmienić panowie i panie z korporacji Warnera oraz The Collective.

Pierwsze informacje na temat growej adaptacji perypetii Callahana zmierzającej na konsole nowej generacji pojawiły się jakieś dwa lata temu. Rzecz od początku budziła spore nadzieje fanów postaci, bowiem szybko potwierdziły się plotki o czynnym zaangażowaniu w projekt samego Wielkiego Clinta. Eastwood miał nie tylko użyczyć głównemu bohaterowi swego unikalnego głosu, ale też mieć spory wkład w opowiedzianą w grze historię. Zresztą, gwiazdor nie krył podekscytowania tematem, ciesząc się z możliwości przedstawienia postaci Harry'ego młodym odbiorcom, którym takie tytuły jak „Magnum Force" czy „Sudden Impact" nie mówią absolutnie nic. Prawdopodobnie to właśnie udział kultowego aktora zachęcił do wzięcia udziału w przedsięwzięciu także innych artystów, jak choćby Gene'a Hackmana czy Laurence'a Fishburne'a.

Gra miała rozgrywać się pomiędzy pierwszą a drugą częścią filmu. Miejscem akcji miało być oczywiście San Francisco lat 70. Z drobin informacji udostępnianych przez producenta można wysnuć, iż gra pozwalałaby na niemalże nieograniczone zwiedzanie miasta, jak każdy szanujący się klon GTA. Dirty Harry w znacznie większym stopniu koncentrowałby się jednak na przedstawieniu ciekawej historii i rozbudowaniu osobowości głównego bohatera. Dodatkowym ciekawym aspektem rozgrywki miało być znane z filmów i wspomniane już powyżej balansowanie na granicy prawa. Z jednej strony – przesadnie harcerzykowaty Harry nie byłby traktowany z respektem przez przestępczy półświatek, nie wzbudziłby strachu, nie zdobyłby potrzebnych informacji. Z kolei stosowanie zbyt brutalnych metod nie uczyniłoby z niego ulubieńca kapitana, a w ostateczności mógłby skończyć jako wyjęty spod prawa samozwańczy mściciel. Podobnym patentem zdążył w międzyczasie błysnąć Splinter Cell: Double Agent, możliwe jednak, że Brudny Harry rozwinąłby tę ideę na dużo większą skalę.

Wydawało się, że sprawy idą w dobrym kierunku. Na E3 w 2006 roku zaprezentowano pierwszy trailer gry, nie będący, co ciekawe, ani prerenderowaną animacją, ani pełnoprawną prezentacją z właściwej rozgrywki. Zamiast tego twórcy, nie chcąc zapewne odrywać się od pracy nad właściwym produktem, przekazali używane przez siebie modele postaci oraz fragmenty engine'u niezależnemu studio animacyjnemu, które przygotowało z ich użyciem krótki spot. Animacja jest co prawda króciutka, ale mimo wszystko robi bardzo pozytywne wrażenie. Przedstawia krótką, rozgrywającą się w skąpanym w słońcu wnętrzu baru, scenkę instruktażową na temat „dlaczego nie warto irytować Harry'ego Callahana niefrasobliwymi uwagami". Po niej następuje jeszcze kilka niepowiązanych ze sobą scen przedstawiających czy to dynamiczny pościg ulicami San Francisco, czy to naszego bohatera przesłuchującego kryminalistę za pomocą imadła (jak ponoć skomentował sam Clint: „Heh, numer z łbem w imadle... O tym nigdy nie pomyślałem."). Na koniec pojawia się logo, przy czym w tle słychać słynną, przekultową kwestię „Czy mam dziś szczęście?" Została ona zresztą wycięta prosto z filmu, ostatecznie bowiem Pan Eastwood (nie mylić z Panem Rubikiem) nie zdążył nagrać ani linijki tekstu do gry. Sam trailer zaś jest co prawda zwykłą wyreżyserowaną animką, ale jeśli oddaje przynajmniej po części atmosferę w jaką celowali twórcy gry, to ostatecznej wersji wróżyła nad wyraz dobrze. No i modele postaci – szczegółowe i dopracowane, sam odmłodzony Clint wygląda jak żywcem wyrwany z filmu.

Dlaczegóż więc, ach dlaczegóż chłopakom z The Collective zabrakło ostatecznie szczęścia? Wygląda na to, że w pewnym momencie pomiędzy nimi a przedstawicielami Warner Bros doszło do konfliktu, do którego dołożyły się jeszcze scysje wewnętrzne w samym nie-takim-znowu Kolektywie. Warner zapowiedział co prawda, że gra na licencji Brudnego Harry'ego powstanie w tzw. „nieokreślonej przyszłości", jednak zostanie opracowana zupełnie od nowa przez nieznaną na razie ekipę. Co oznacza kolejne kilka lat oczekiwania. Cokolwiek. Prawdziwych przyczyn wstrzymania prac zapewne i tak nie poznamy, wypada jedynie wyrazić ubolewanie, że żyjemy na świecie, w którym dobrze zapowiadające się gry przepadają bez wieści. Czasami myślę, że ktoś powinien coś z tym zrobić. Pokazać tym zadufanym wydawcom kto tu rządzi. To brudna robota, ale ktoś ją musi odwalić. A póki co, z lekkim zaburzeniem osobowości i w drodze na strzelnicę żegnam Was i zapraszam za miesiąc. Harry Callahan RIP.

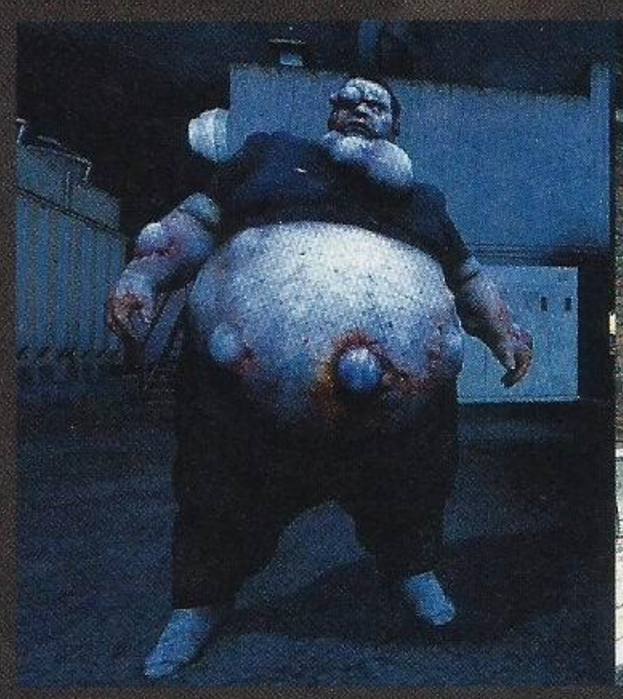
■■ Dr Max

GRYWALNA GROZA

Tym razem pod rzeźniczy topór miały trafić ogólnohorrorowe podroby. Ale nie trafiły. Politycy mogą obiecywać nieskończoność miliardów mieszkań na wiosnę to ja mogę sobie nie dotrzymać swoich własnych planów na niniejszą podśmierdującą zgnilizną (jak najbardziej dobrowolnie) rubryczkę. A teraz konkrety... // Dr. Max / groza@neo-plus.pl

Na początek zajmijmy się grą, której tytuł migał mi przed oczami na przeróżnych serwisach przez ostatnie kilka miesięcy, czyli Left 4 Dead. Z początku wziąłem ją za jakąś niskobudżetową popierdółkę jakich na komputery osobiste wydaje się po kilkadziesiąt miesięcznie. Dopiero niedawno jednak postanowiłem zainteresować się co to za truchło i z czym to się je. Muszę przyznać, że zbyt pochopnie oceniłem L4D, bo zapowiada się na całkiem interesującą bestyjkę.

Ale od początku. Left 4 Dead jest – w podstawowych założeniach – wieloosobową strzelanką fpp nastawioną przede wszystkim na rozgrywkę w trybie kooperacji. Tak oschłe podsumowanie nie oddaje jednak ani grama uroku i ani promila ciekawych pomysłów, jakie autorzy (Turtle Rock Entertainment) obiecują zaimplementować w swoim dziełku. Przede wszystkim – w zabawie bierze udział docelowo osiem osób, po cztery na obie przeciwstawne drużyny. Jedna ekipa, ochrzczona „Ocalałymi", składa się z czworga dość przypadkowych, acz całkiem wyrazistych postaci (weteran z Wietnamu, harleyowiec, nastolatka z dobrego domu i sprzedawca oprogramowania) wyposażonych w standardowy osprzęt każdego bohatera fps'ów, czyli pistolety, karabiny, szczotgany, a także bardziej prowizoryczne narzędzia destrukcji w rodzaju koktajli Mołotowa. Owe indywidua mają za zadanie przebić się przez kilka dostępnych w grze kampanii (obszary miejskie, lasy, supermarkety, szpitale, itp., itd.), składających się z kilku map każda, wzajemnie sobie pomagając i osłaniając przed atakami kolejnych fal „Zainfekowanych" – oszalałych ludzi zarażonych zmutowanym wirusem wścieklizny. Czyli po ludzku – zombiaków. Tu pojawia się pierwsza innowacja. Jeśli do tej pory nie domyśliliście się w kogo w takim razie wciela się pozostała czwórka graczy, teraz wszystko powinno stać się jasne. Tak, tak, druga czwórka przejmuje kontrolę nad dybiącymi na ocalałych zgnilkami. Ale nie byle jakimi zgnilkami, wypada dodać. O ile bowiem bezmózgie masy szeregowych zombie sterowane będą przez AI, do dyspozycji graczy oddano cztery klasy specjalne – Boomer, Smoker, Hunter, Tank. Nadymacz to zombie w zaawansowanym stanie rozkładu, rozdęty metanem. Jego podstawową umiejętnością jest (pardon my French) obrzygiwanie przeciwnej drużyny swoimi sokami żołądkowymi, które nie tylko oślepiają, ale także działają jak słodki lep do którego masowo ciągną pozostali nieumarli. Yuck. Pomysłowe. Poza tym zabity boomer eksploduje z dużą siłą, zabijając znajdujących się najbliżej ludzi, pozostałych zaś obrzucając fontanną flaków, krwi i innych romantycznych substancji. Zadymiarz z kolei przypomina nieco znane z serii RE lickery. Posiada nieprzyzwoitej długości ozór, którym może łapać i bezlitośnie dusić „ludzkich" graczy, lub też zwieszać go będąc jednocześnie uczepionym gdzieś pod sufitem, niczym barnacle z Half-Life. Przyparty do ściany potrafi wypuścić z siebie (wolę nie wiedzieć którędy) chmurę smrodliwego dymu, który osłoni jego ucieczkę. Ostatni z konwencjonalnych stworów to Łowca, zwinny zombie potrafiący poruszać się bardzo szybko po niemal każdej powierzchni, obdarzony także umiejętnością kamuflażu, atakujący znienacka ostrymi pazurami. Jest też gatunkiem najmniej wytrzymałym i stosunkowo szybko pada pod ostrzałem. Standardowy skład drużyny zainfekowanych wygląda więc następująco: 1xBoomer, 1xSmoker, 2xHunter. Ostatnia odmiana, czyli Tank, staję się dostępna raz na jakiś czas, zazwyczaj raz na daną mapę. I słusznie, gdyż zgodnie z nazwą jest to prawdziwy czołg, zombiak o posturze Pudziana, dla którego ciśnięcie samochodem niczym frisby nie stanowi problemu. Co ciekawe, bestia ta musi pozostawać w stałym kontakcie z ocalałymi, w przeciwnym wypadku uruchamia się miernik frustracji. Jeśli ludzie zdołają pozostać w ukryciu wystarczająco długo, Czołg wpada w szał i zaczyna niekontrolowanie demolować okolicę, stając się łatwym celem dla drużyny przeciwnej. Ostatnim typem zombie, najgroźniejszym, ale też nie kontrolowanym przez żadnego z graczy, jest tzw. Jędza (Witch). Zagrożenie to jest twórczym wykorzystaniem częstego patentu filmowego. Takowa maszkara nie jest z góry agresywnie nastawiona do drużyny graczy, ot, po prostu siedzi sobie gdzieś na poziomie cicho pochlipując. Jeśli jednak zostanie sprowokowana (a wystarczy choćby snop światła latarki), zamienia się w maszynkę do mięsa skuteczniejszą niż jakikolwiek inny zombiak.



LEFT 4 DEAD ZAPOWIADA SIĘ NA CAŁKIEM INTERESUJĄCĄ BESTYJKĘ – NIE OCENIAJCIE JEJ POCHOPNIE PO GRAFICE

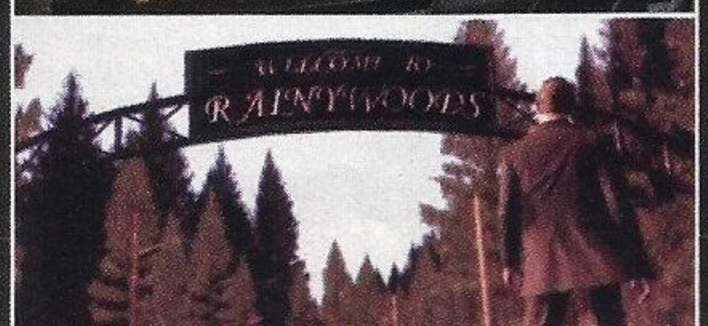
Tyle o podstawowych zasadach, podczas samej rozgrywki pojawia się jednak sporo pomysłowych patentów. Po pierwsze – żaden z Ocalałych nie ginie od razu, wpierw pada plackiem na ziemię i może zostać odratowany przez kolegów i koleżankę z drużyny. Jeśli jednak pomoc nie nadejdzie i postać przeniesie się na łono Abrahama, następuje respawn. W grze nie ma jednak typowych punktów do tego przeznaczonych. Zamiast tego, gdy pozostający przy życiu gracz(e) pokona kolejny punkt kontrolny, jego sztywni kumple odrodzą się na mapie, ale... W jakiejś sytuacji bez wyjścia. Może to być np. zamknięta szafa, coś z czego wydostać mogą ich tylko kumple z drużyny. A zegar tyka, zombiaki nie śpią.

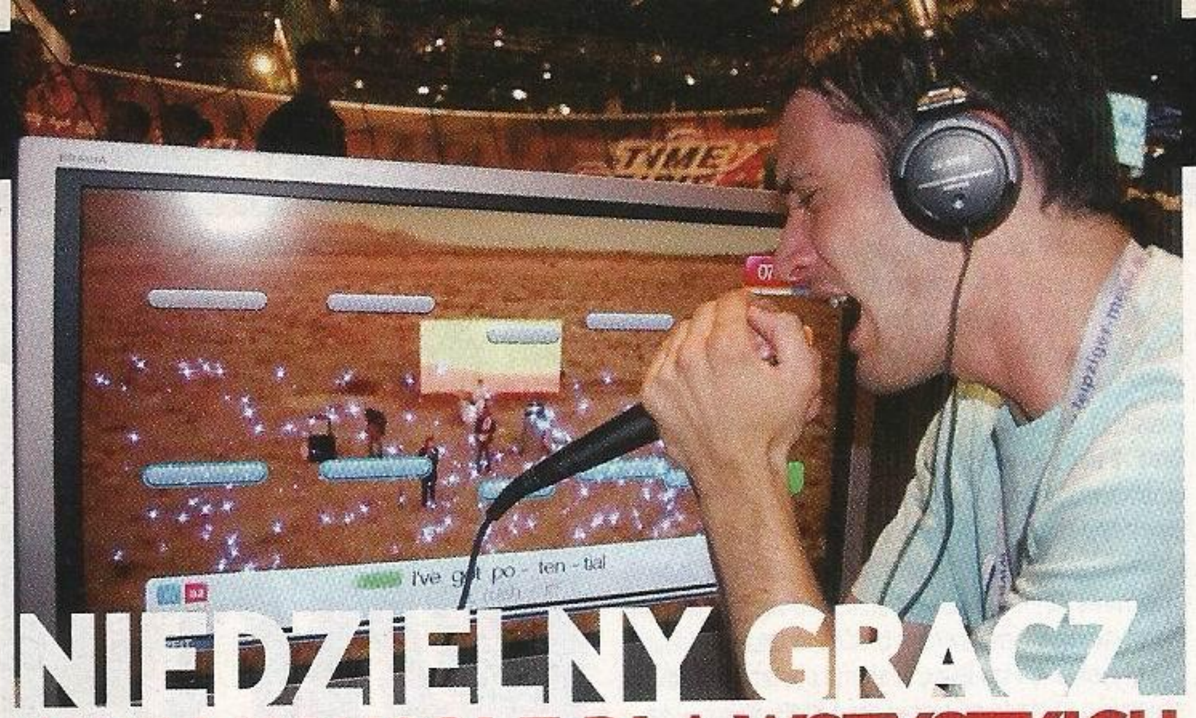
Muszę przyznać, że założenia gry bardzo do mnie przemawiają. Nieco ciszej przemawia oprawa. Nie żeby L4D było brzydkie, gra hula na wydzierżawionym od Valve silniku Steam, który z powodzeniem zasilił też drugiego Half-Life'a. Trzy lata temu. Tym niemniej klimat jest niezły, otoczenie bure, a zombiaki szpetne. Nagród za grafikę L4D nie dostanie, ale to nie powinno przeszkadzać w rozgrywce. Gra, według zapewnień autorów, ukaże się na początku przyszłego roku na PC oraz X360. O ile na PieCu do komunikacji między graczami oddane zostaną odzywki (charakterne, nieco inne dla każdej postaci) przypisane do skrótów klawiszowych, o tyle pudełkowcy dostaną możliwość porozumiewania się bezpośrednio za pomocą headsetu. Autorzy zapewniają też, że do gry nie trzeba zbierać za każdym razem konkretnie ośmiu osób. Rezerwowe miejsca mogą zapełnić boty. Obdarzone niespotykaną dotąd sztuczną inteligencją. Oczywiście.

Obietnice obietnicami, nie ukrywam jednak, że z chęcią wypróbuję się w roli wypadającego z ciemności drapieżnego zgnilka, charcząc w headset Móóóóóózg... ■■

DESZCZOWE LASKI

Jedna z bardziej dezorientujących zapowiedzi ostatnich miesięcy. Rainy Woods, bo o tą grę chodzi, jest opracowywana przez japońskie studio Access Games, wydaje się jednak przeznaczona przede wszystkim na amerykański rynek – nawet trailer pokazywany na tegorocznym TGS był udźwiękowiony w pełni w języku Shakespeare'a. O dziwo, na liście wydawniczej Microsoftu gra figuruje jako RPG, mimo że zapowiada się raczej na przygodówkę z elementami free-roamingu i survival horroru (moja serio kochać polska język). Gracz wciela się w młodego agenta FBI, Davida Younga, i ma za zadanie rozwikłać mroczne tajemnice tytułowego miasteczka. Wizualia i ogólna stylistyka wyraźnie inspirowane są *Twin Peaks* Davida Lyncha (na granicy ordynarnej zrzynki, szczerze mówiąc) i budują dość chory, psychodeliczny klimat. Bliźniacze karły siedzące w czerwonych fotelach, tajemnicza postać na wózku w groteskowej białej masce, popaprane morderstwa i tym podobne przyjemności czekają na gracza w Rainy Woods. Możliwe będzie swobodne przemieszczanie się po obszarze ok. 8 km kwadratowych miasteczka, zaś dodatkową pomocą służyć ma... Schizofrenia głównego bohatera. Tajemniczy przyjaciel zamieszkujący umysł Davida co rusz ma rzucać pomocne wskazówki i udzielać porad przy co trudniejszych zagadkach. Brzmi to wszystko całkiem intrygująco i w tej chwili jedynym aspektem odpychającym od gry jest jej oprawa. Grafika wygląda jak coś, co z powodzeniem i bez pęknięcia żyłki ruszyłoby PS2. Szczerze mówiąc, już w takim Silent Hill 2 modele postaci były lepiej dopracowane. Nie skreślajmy jednak Rainy Woods za brzydotę, bo może serce me złote. Przekonamy się zapewne w przyszłym roku. ■





NIEDZIELNY GRACZ
CZYLI KONSOLE DLA WSZYSTKICH

Tyle szumu jest wokół Nintendo i jej najnowszej konsoli. Wszyscy starają się zrozumieć na czym polega fenomen Wii. Co powoduje obłędną sprzedaż. Na fali tej popularności furorę jakiś czas temu zrobiło pojęcie Casual Games, można powiedzieć że na nowo zdefiniowało określenie – gracz niedzielny.

Dodając do Casual Games słowo Associations otrzymujemy nazwę organizacji zajmującej się tym jakże modnym tematem ostatnich lat. Swego czasu owa instytucja wypuściła w świat raport opisujący cechy oraz przewidywania, co do rozwoju tego do niedawna niedocenianego segmentu rynku. I tak na pierwszym miejscu rzuca się w oczy oszacowanie wartości rynku niedzielnych graczy (wolę nasze określenie) na poziomie 2,25 miliarda dolarów w skali roku, co jest kwotą zacną. Jakby tego było mało, raport przewiduje ponad dwudziestoprocentowy wzrost, również w skali roku. Nieźle. Teraz wiadomo o co cała batalia, niezły kąsek dla wydawców gier i producentów konsol. Wszystko byłoby pięknie, lecz jest małe „ale".

Skoro to tak szybko rozwijający się segment rynku, skoro najszybciej sprzedająca się konsolą, jest właśnie sprzęt w założeniu oferujący taki rodzaj gier, to czemu nie odzwierciedla się to w wynikach sprzedaży softu? O ile Wii, jak na razie zdominowało listy sprzedaży, tak gry na nie już nie. Tylko jeden tytuł siedzący w pierwszej piątce chyba o czymś świadczy, mowa oczywiście o Wii Sports. Czy czasem Hirokazu Hamamura wydawca Famitsu, nie ma trochę racji, mówiąc że dwie trzecie konsol Wii służy jako łapacz kurzu? Owszem, nie wiem, co go natchnęło do takich, a nie innych sądów, ale jakoś wydają mi się trafne.

Fajnie w moje bredzenie wpisuje się ta część raportu opisująca kto zaludnia tę część rynku gier video. Mianowicie trzon niedzielnych graczy tworzą kobiety, i to zarówno jako gracze, oraz jako wykładające kasę na nowe gry. My, przedstawiciele brzydszej części społeczeństwa jesteśmy w tyle za paniami. I tak, panie stanowią 51,7 procent grających, a my jak łatwo wyliczyć 48,3 procent. Czyżby zasada, że mężczyźni rządzą światem, a kobiety – mężczyznami, miała tutaj zastosowanie? Bo gdy dochodzi do płacenia przy kasie za ten rodzaj gier, panie stanowią aż 75 procent kupujących. Ta dysproporcja, według autorów raportu, wynika z prostej przyczyny – wstydu jaki czują faceci, gdy maja się przyznać, że lubią takie gry. W dalszej części możemy wyczytać, ile czasu spędzają niedzielni gracze na katowaniu gierek. Tygodniowo to jest od siedmiu do piętnastu godzin, przy czym jednorazowa sesyjka zabiera niedzielnemu graczowi od pięciu do dwudziestu minut. No i najważniejszy wniosek tego raportu, szczególnie dla twórców gier, to potwierdzenie iż niedzielni biją na głowę swoja liczebnością zwykłych graczy. Cokolwiek by „zwykły gracz" nie oznaczało.

Gdyby dołączyć do tego raportu wyniki badań przeprowadzonych przez The Diffusion Group na dwóch tysiącach amerykańskich gospodarstw domowych, dowodzące że aż siedemdziesiąt procent posiadaczy konsol najnowszej generacji nie ma zielonego pojęcia o ich multimedialnym zastosowaniu (taa... Amerykanie to dziwny naród), to w zasadzie fenomen sprzedaży Wii miałby jakieś podstawy racjonalne. Tylko jest następne małe „ale".

Skoro mamy gdzieś nowinki technologiczne, to czemu największa ilością sprzedanego softu może pochwalić się Xbox 360, a przecież powinno Wii. A tu lipa. Według wielu analityków rynku, to właśnie konsola Microsoftu jest liderem sprzedaży gier. Jest to tym dziwniejsze, że co jak co, ale Xbox 360 do przyjaznych casualom raczej nie należy. Nie od dziś wiadomo, że uchodzi za konsolę dla hardcore'owców. Niedzielny gracz wielu gier na tej platformie raczej nie uświadczy, a podobno to oni napędzają rynek.

Nie wiem, czy czasem nie nastąpiło małe nieporozumienie w jakiejś części tego badania. Bo o ile jestem w stanie zrozumieć brak zainteresowania większości graczy aspektami czysto technicznymi, wcale nie musi to wykluczać wszechstronności konsol. Niedzielny gracz nie musi wiedzieć jaki ma rodzaj procesora lub kolor lasera napędu konsoli, ale za to doceni film w porządnej jakości. To samo z netem lub mp3 na pokładzie. Najlepszym przykładem są komórki, większość nie wie co w nich siedzi, ale swoimi portfelami premiuje multimedialne hybrydy, a nie gołe słuchawki. Czy ta analogia jest poprawna? Jak zwykle przyszłość pokaże, którą z oferowanych dróg rozrywki wybierze większość graczy konsolowych. Następca GaCka kojarzy mi się z niedzielnymi graczami, PlayStation 3 z konsolą dla wszystkich, a Xbox 360 z wąską grupą graczy zawodowych. Choć nie wszyscy się zgodzą z takim podziałem, a szczególnie producenci.

Czy nie zastanowiło Was (bo mnie tak), że pomimo krytyki nadmiernej złożoności konsol najnowszej generacji, jaka w momencie debiutu na rynku przetoczyła się na świecie, nawet Nintendo, które najgłośniej krytykowało, swoją najnowszą konsolę zaczyna zaopatrywać, w zdawało by się, z ich punktu widzenia zbędne dodatki? I nie jest to z mojej strony krytyka Nintendo, ich najnowsza konsola jest mi w tym momencie obojętna, a to z racji braku gier dla takiego wybrednego typa, jak ja właśnie. Zwracam jedynie uwagę na pewną niekonsekwencję ich własnych słów i czynów, tak sprzecznych z lansowaną polityką, że konsola równa się tylko granie, a wynikającą chyba jednak z innych oczekiwań graczy.

A żeby nie było tak łatwo, należy wspomnieć jeszcze o badaniu jakie przeprowadziło NPD Group w Stanach Zjednoczonych na dwunastu tysiącach graczy, pomiędzy szóstym a sześćdziesiątym rokiem życia. Wynika z niego, iż hardcore'owcy wbrew pozorom dość znacznie zwiększają przychody wydawców gier. Stanowiąc tylko dwa procent grających Amerykanów, dość mocno przodują w ilości kupowanych gier oraz konsol. Każdy maniak posiada, oczywiście statystycznie, prawie trzy konsole stacjonarne i niecałe dwa handheldy. Tygodniowo gra prawie czterdzieści godzin, kupując około trzynastu gier na kwartał. Nieźle, jestem ciekaw jaki byłby wynik u nas. Tak więc zależnie, gdzie przyłożysz ucho, to usłyszysz co innego. Jak w dowcipie o Polakach, mówiącym, że gdy dyskutuje dwóch, tam padają trzy odrębne zdania. Zresztą w świecie gier bredzenie jest normą, chyba zaczynam być tego najlepszym przykładem.

A fajne to ja w tym widzę tylko jedno, a zostało pominięte w tych wszystkich badaniach i ankietach jakie masowo są przeprowadzane na nas w ostatnim czasie. Może po prostu coraz więcej ludzi gra i jeszcze więcej graczy się do tego przyznaje. I o to chodzi, o to chodzi.

■■ **T.L.Lewis**

Najlepszy w Bygdoszczy sklep konsolowy!

KONSOLAND

▷ Gry nowe i używane w najlepszych cenach, skup, wymiana!
▷ Akcesoria (pady, karty pamięci, zdrapki do XBL)
▷ Miła i wykwalifikowana obsługa chętnie służąca pomocą przy wyborze sprzętu i gier
▷ Serwis świadczący wszelkie naprawy w rozsądnych cenach!
▷ Znajdziesz nas na rynku w Bartodziejach

TELEFON: 502-375-644

NORBIT konsole · gry · akcesoria
Poniedziałek - Piątek : 11:00 - 18:00
Sobota : 11:00 - 16:00
(0-71) 38-40-477
(0) 602-22-52-53
norby@norbit.pl
P.H.U. NOR-BIT
ul.11 Listopada 14/1
56-300 Milicz

www.norbit.pl

SARA GAMES
SPRZEDAŻ
SKUP
WYMIANA GIER
NAJWIĘKSZY WYBÓR
GIER NA KONSOLE
XBOX 360
PlayStation 2
PLAYSTATION 3
GAME BOY
NINTENDO DS
NAJLEPSZY PUNKT W WARSZAWIE
PRZY STACJI METRA CENTRUM
UL. CHMIELNA 26
00-020 WARSZAWA
TEL. (22)357 50 50
TEL.KOM. 511-55-55-53
E-MAIL: SARAGAMES@O2.PL
CZYNNE:
OD PONIEDZIAŁKU
DO PIĄTKU OD 10 DO 19

RETROSPEKCJA

IT'S A ME, MARIO!

CZYLI PONAD DWIE DEKADY PENETROWANIA RUR

Poddaję się. Zaznaczam to na samym początku, żeby uniknąć nieporozumień – samo wymienienie wszystkich gier, w których wystąpił mały hydraulik, nawet pomijając wszelkie serie poboczne w stylu Wario czy Donkey Kong, zajęłoby na luzie z 2/3 niniejszego artykułu. Jeśli więc ktoś ma nadzieję przeczytać pełne kompendium wiedzy na temat najpopularniejszej postaci w historii gier video, musi obejść się smakiem.

Mało kto pewnie wie, że pierwszy występ hydraulika – po pierwsze – nie miał miejsca w grze z „Mario" w tytule, po drugie – hydraulik nie był jeszcze wtedy hydraulikiem, po trzecie wreszcie – początkowo wcale nie miał na imię Mario. **Donkey Kong** ukazał się w 1981 roku i stanowił ostatnią deskę ratunku dla powoli przegrywającego w USA Nintendo. Ich ostatnia gra, Radar Scope, sprzedała się cieniutko, szefostwo postanowiło więc zlecić przeprogramowanie kurzących się w magazynach automatów na świeży produkt, który bardziej trafiłby w gusta amerykańskich graczy. Szefami nowego projektu mianowano Gunpei Yokoi i młodziutkiego debiutanta Shigeru Miyamoto. Nieznajomość tematu, w tym także ugruntowanych w światku gier zasad i ograniczeń, z czasem okaże się największą zaletą i źródłem nieskończonej pomysłowości ojca wąsatej ikony gier. Miyamoto zajął się wpierw przedstawioną w grze historyjką, wzorowaną na klasycznej kreskówce z marynarzem Popeye'em w roli głównej. Gracz wcielał się w rolę cieśli, w Japonii nazwanego Jumpman, który miał za zadanie wspiąć się na szczyt drewnianej konstrukcji, omijając toczące się beczki i uratować damę swego serca przed wielkim małpiszonem. Żeby jednak gra odniosła sukces w kraju pożeraczy hamburgerów, Miyamoto uznał, że głównemu bohaterowi należy nadać imię z prawdziwego zdarzenia. Pytanie tylko – jakie? Olśnienie dosłownie przyszło w postaci właściciela ziemskiego, który pewnego dnia wparował na posiedzenie amerykańskiego oddziału Nintendo domagając się zaległego czynszu. Ów charyzmatyczny człowieczek zwał się Mario Segali. Tak narodziła się legenda.

Donkey Kong, lekko mówiąc, uratował cztery litery Nintendo USA. Gra cieszyła się popularnością i doczekała się konwersji i kontynuacji w postaci **Donkey Kong Jr** – w którym zresztą Mario przefasonowany został na czarny charakter. Miyamoto jednak przeczuwał, że w postaci drzemie spory potencjał i zamierzał umieszczać go w tej czy innej roli w swych przyszłych grach. Pierwsza z nich narodziła się w momencie, gdy znajomy zwrócił Shigeru uwagę, że stworzona przez niego postać bardziej przypomina hydraulika niż cieślę. Z tego prostego stwierdzenia narodził się pomysł, aby umieścić Mario w kanale pełnym przeróżnych przeszkadzajek, wynurzających się z rur. Przy okazji został on obdarzony braciszkiem – kompanem (tudzież rywalem, w zależności od nastawienia graczy) w zielonym skafandrze. Można rzec – rodzina w komplecie. Narodzili się **Mario Bros.**.

Gra nie odniosła wstrząsającego sukcesu, choć była w miarę popularna w salonach. Zarząd Nintendo bardziej skupiony był teraz jednak na opanowaniu rynku domowych maszynek do grania. W 1985 roku Miyamoto stworzył grę, stanowiącą rozwinięcie jego poprzednich pomysłów, do których dodał to, czego zawsze według niego brakowało w grach – progresji połączonej z rozwojem opowiadanej historyjki. Powiedzieć, że **Super Mario Bros.** sprzedawała się świetnie, to jakby stwierdzić, że Titanic podczas pierwszego rejsu uległ małej awarii. Dziesięć milionów sprzedanych konsol w niecałe cztery miesiące ugruntowało pozycję Shigeru Miyamoto jako wizjonera przemysłu gier, Mario zaś – jako maskotki Nintendo.

Super Mario Bros. wyznaczyło ścieżkę, której seria trzymać się miała przez następne dziesięciolecia. Rozgrywka polegająca na bieganiu i skakaniu po platformach, tudzież po głowach przeciwników, żółwie i goombasy jako przeszkadzajki, na końcu zły Koopa (tudzież Bowser, w zależności od wersji językowej) i oczywiście księżniczka Toadstool (tudzież Peach; osobiście uważam, że księżniczka Piczka brzmi najlepiej). Oszałamiający sukces zarówno w Stanach jak i w Japonii zaowocował szybkim wydaniem sequela, a właściwie pakietu dodatkowych poziomów w postaci **Super Mario Bros.: The Lost Levels** – dużo trudniejszego niż wersja podstawowa.

Pierwszy pełnoprawny sequel, czyli **Super Mario Bros. 2** ukazał się w roku 1988 i – co ciekawe – oryginalnie nie był grą o przygodach Mario. Miyamoto powtórzył tutaj gambit sprawdzony przy Radar Scope i powymieniał sprite'y w wydanej wyłącznie w Japonii grze Yume Kojo: Doki Doki Panic, tworząc grę w której sterować mogliśmy dwoma braćmi, a także księżniczką i grzybkiem. Pomijając znajome postaci, była to gra zupełnie odmienna od pierwszego SMB. Rozgrywka opierała się głównie na wyrywaniu z ziemi przeróżnych warzywek i innych, nieco bardziej dziwacznych przedmiotów czy power-upów. Gra miała co prawda swój specyficzny klimat i na pewno nie była słabą platformówką, ale była mimo wszystko zwykłą kopią innego produktu. Gracze czekali dalej na kontynuację z prawdziwego zdarzenia.

Nadeszła ona już w parę miesięcy później i przerosła wszelkie, nawet najbardziej optymistyczne oczekiwania. **Super Mario Bros. 3** jest, nie tylko w moim skromnym mniemaniu, najlepszą grą platformową w historii. Wszechwag i wszechplatform. Wydana w 1988 roku gra nie postarzała się ani o dzień i nadal dostarcza połaci miodu coraz to nowym pokoleniom graczy. Bogactwo możliwości, mnogość i różnorodność światów, niespotykanie intuicyjne, ale także rozbudowane sterowanie i przede wszystkim olbrzymie pokłady grywalności, klimatu i – po prostu – włożonego w tworzenie gry serca. Od siebie dodam, iż gra ta skradła mi za młodu pełniutki rok z życia i znam ją do dziś niemal na pamięć. Jeśli nigdy nie grałeś w SMB3, nie jesteś jeszcze graczem konsolowym i polecam jak najszybciej nadrobić zaległości. Ta gra naprawdę jest TAK dobra.

Olbrzymi sukces SMB3 zaowocował pogłębieniem się tendencji do wrzucania facjaty Mario gdziekolwiek tylko się dało lub nie dało. Już wcześniej wąsacz firmował golf, tenis czy pinball. Po 1988 machina marketingowa ruszyła pełną parą i nie zatrzymała się do dzisiaj, zasypując gracza dziesiątkami tytułów z Marianem w roli głównej, pobocznej lub na gościnnych występach. Wrecking Crew, Dr Mario, Mario Paint, Tetris, gościnne występy w Zeldzie, F-1 Race, Punch Out czy nawet Sim City... Doszło nawet do dosyć kuriozalnego występu hydraulika na arenie PC w formie „gry" Mario Teaches Typing. Nie był to zresztą jedyny niewypał z naszym bohaterem w roli głównej, żeby wspomnieć choćby koszmarek znany jako Hotel Mario.

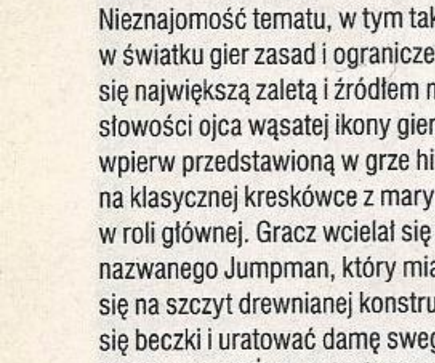
Kolejny pełnoprawny tytuł z serii ukazał się już na kolejnej konsoli Ninny, czyli SNES. **Super Mario World** (1990) pamiętany jest głównie z uwagi na wprowadzenie postaci Yoshiego, wesołego jaszczura z chwytnym jęzorem. SMW nie był co prawda rewolucją na miarę swych poprzedników, ale formuła platformowej rozgrywki została dopieszczona i dawała masę

Wypuszczona na ekrany w 1993 roku ekranizacja Braci Mario była jednym z pierwszych filmów opartych na fabule gry video. W rolach tytułowych wystąpili Bob Hoskins i John Leguizamo, zaś w rolę złowieszczego Koopy wcielił się sam Dennis Hopper. Film okazał się sporą klapą finansową i został powszechnie zbluzgany przez krytyków, dla których był kolejną bezwartościową historyjką, oraz przez graczy, którzy zarzucali mu zbytnie odejście od założeń i fabuły przedstawionej w grach. Pytanie tylko – czy dałoby się lepiej przenieść na ekran grę z tak pretekstową fabułką jak Super Mario? Odpowiedź, moim zdaniem, brzmi – nie bardzo. Odpowiedź jest właściwa, pytanie – nie. Należałoby raczej zadać sobie pytanie: „Po co usilnie próbować adaptować grę, której wartość i popularność opiera się przede wszystkim na grywalności?" Czyli na tym, czego w kinie nijak nie da się oddać. Tutaj już spokojnie możemy sobie odpowiedzieć – robić tego nie warto, a wręcz nie należy. Film, mocno kiczowaty już w momencie premiery, dodatkowo niezbyt dostojnie się zestarzał i oglądając go dziś należałoby chyba, podążając za gustem bohatera niniejszego artykułu, zaopatrzyć się w sporą porcję grzybków. Bez tego lepiej nie podchodzić. Acz trzeba też dodać, że film z pewnością jest lepszy niż kiszkowaty niskobudżetowy serial animowany emitowany swego czasu także w polskich stacjach.

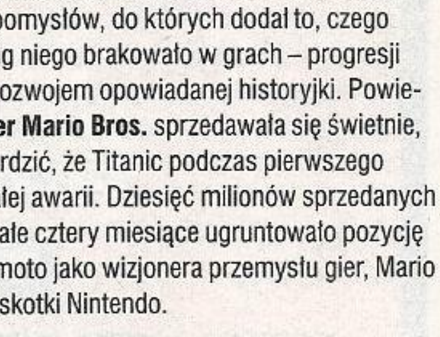
frajdy. Seria zaczęła jednak potrzebować tchnienia świeżości, którą ostatecznie okazał się chwilowy przeskok do innego gatunku.

W 1992 roku ukazała się pierwsza część najpopularniejszej chyba podserii z Marianem w roli głównej, czyli **Mario Kart**. Banalnie prosta i jednocześnie uzależniająca wyścigówka wzbogacona o bohaterów i elementy (jak choćby power-upy) zaczerpnięte z platformowych odsłon serii, uwiodła serca i paluchy milionów posiadaczy SNESów.

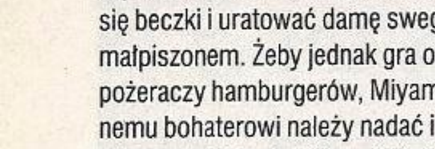
Kolejnym równie udanym skokiem w bok okazała się wydana w 1996 roku, czyli tuż przed zgonem 16-bitowej konsoli Ninny, **Super Mario RPG**. Założenie gry było proste – połączenie postaci i światka Mario z mechaniką jRPG. A że zarówno w Japonii, jak i USA fanów obu nie brakuje, Miyamoto mógł odnotować


MARIO BROS

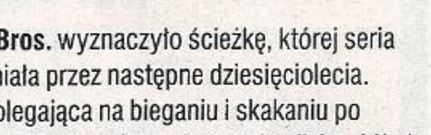
SUPER MARIO BROS.


SUPER MARIO BROS 3

SUPER MARIO RPG


SUPER MARIO WORLD 2: YOSHI'S ISLAND

SUPER MARIO 64


MARIO KART: DOUBLE DASH!!

SUPER MARIO SUNSHINE

w kajeciku kolejnego hiciora. Poza tym, jak na 16 bitów, gra mogła się poszczycić całkiem imponującą oprawą.

Rok wcześniej, bo w 1995, gracze uraczeni zostali **Super Mario World 2**. Gra została ciepło przyjęta, jak zresztą 99% tytułów z Mario w tytule, jednak było to po prostu więcej tego samego. Nowe nadeszło w rok później, razem z nowym czarnym potworkiem dużego N, czyli Nintendo 64. **Super Mario 64** mimo szalenie pomysłowego tytułu okazał się wszystkim tym, na co czekali wielbiciele serii i nie tylko oni. Można rzec, że autorom zabrakło polotu przy wymyślaniu tytułu, bo zużyli go na samą grę co najmniej kilka megaton. Pierwsza w pełni trójwymiarowa przygoda Mario do dziś stanowi definicję doskonałej platformówki 3D. Znany już choćby z SMB3 ogrom świata, możliwości i frajdy płynącej z gry udało się specom z Ninny połączyć z zupełnie nowym systemem sterowania, który chyba jako pierwszy naprawdę pokazał po co nam te śmieszne gałki na joypadach. Od tamtego czasu nikt nie wyobraża sobie sterowania w trójwymiarowej platformówce inaczej, niż za pomocą analogów. Gra odniosła zasłużony sukces, bez większych trudności zdołała pobić swych dwóch ówczesnych konkurentów – pupila Sony, Crasha Bandicoota, i stworzonego przez Segę błazna z gry Nights. Rzeczywiście, mimo że obie gry były same w sobie świetne, przy Mario 64 wydawały się co najwyżej... 2,5-wymiarowe.

Nowe przygody hydraulika były głównym powodem dla którego gracze na całym świecie kupowali N64, w prasie sypano jak z rękawa ocenami rzędu 101% czy 11/10, nie dziwota więc, że fenomen ten pociągnął za sobą lawinę kolejnych odsłon i odświeżonych gier z Mario. W 1997 świat ujrzał **Mario Kart 64** – odświeżona wersja ścigałki z NESa, z unowocześnioną oprawą i olbrzymią porcją miodu (zwłaszcza w multi na podzielonym ekranie, do 4 graczy). W 1998 wystartowała ciągnąca się do dziś seria **Mario Party**, przy czym następne części są równie odkrywcze, co kolejne odcinki perypetii Luz Marii czy innej Izaury. Tym niemniej, w chwili ukazania się pierwszej części, kolekcja mini-gierek wzbudziła pozytywne odczucia zarówno w graczach, jak i pismakach.

Kolejny rok – 1999 – kolejna gra, tym razem – o dziwo – masherska nawalanka **Super Smash Bros.**. Podobnie jak Mario Party, nawalający się braciszkowie odnieśli spory sukces i zaowocowali kilkoma kontynuacjami, z których kolejna – **Super Smash Bros. Brawl** – ukazać ma się w przyszłym roku. Osobiście nie ukrywam, że był to moment, w którym uznałem, że Ninny zaczyna lekko przesadzać z eksploatacją swej kultowej serii. Wyścigówki, zabawne gierki sportowe – OK, ale widok sympatycznego hydraulika z zawziętą miną nawalającego po mordzie Kirby'ego, przy pozornym zachowaniu całej bajkowej otoczki, wydał mi się niezbyt na miejscu. Ciekawszym pomysłem twórcy błysnęli dwa lata później.

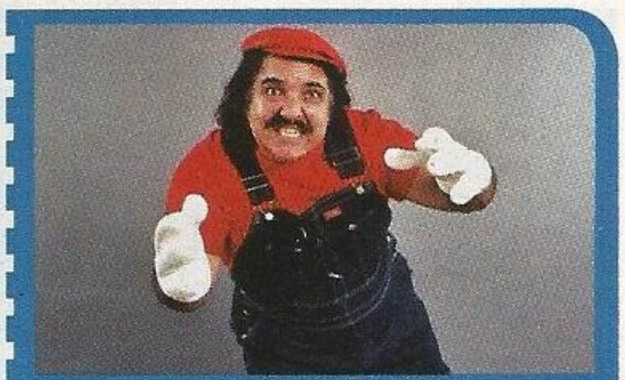
W roku 2001, razem z kolejną konsolą Nintendo GameCube, gracze (z początku japońscy) otrzymali nie jedną, a dwie zupełnie nowe dla serii gry. **Luigi's Mansion** było sympatyczną acz nie rewelacyjną/rewolucyjną produkcją, w której gracz sterując poczynaniami mniej udanego braciszka naszego bohatera, miał za zadanie oczyścić nawiedzone dworzyszcze z duchów. Za pomocą odkurzacza. Dobra, to było akurat fajne. Drugim tytułem, który miał spore problemy z wyrwaniem się z rodzinnej Japonii, był **Paper Mario**. Gra była, z grubsza, duchowym spadkobiercą Mario RPG, zaś jej główną cechą charakterystyczną było utrzymanie postaci w formie dwuwymiarowych sprite'ów, które – na tle otoczenia 3D – wydawały się rzeczywiście „wycięte z papieru".

Mimo że obie te gry były nad wyraz sympatyczne i całkiem grywalne, gracze czekali na kolejny szok, coś czego nie widzieli od czasu Mario 64. Tym czymś miał być wydany w 2002 roku **Super Mario Sunshine**, tyle że... Nie był. W SMS hydraulika wyposażono w zamontowaną na plecach armatkę wodną. Niestety, graczom nie dane było za jej pomocą pacyfikować tłumów goombasów strajkujących z powodu ponownego podniesienia przez księżniczkę podatku. Zamiast tego otrzymaliśmy zabawę polegającą na wykorzystywaniu różnych wersji sikawki – czy to prozaiczne spryskiwanie wodą, czy też unoszenie się w powietrze na jej strumieniach. Nie tylko gameplay jednak przeszedł gruntowny face-lifting, zmieniono także otoczenie i postaci w grze występujące – gra nie toczyła się jak to zwykle bywa w Grzybowym Królestwie, tylko w nowej krainie – wyspie Delfino – zaś rolę głównego złego od Koopy przejął niejaki Shadow Mario (choć prawdziwa tożsamość czarnego charakteru okazuje się już całkiem znajoma). Sunshine zostało przyjęte ciepło, choć nie euforycznie. Chwalono nowe elementy rozgrywki, choć nie da się ukryć, że – przez rezygnację z tradycyjnej dla serii otoczki – gdyby podmienić Mariana na jakąkolwiek inną postać, zapewne mało kto zauważyłby różnicę. Ale spoko – nie takie rzeczy już widywaliśmy (vide SMB2).

Kolejne lata przyniosły kolejne sequele, jak choćby **Mario Kart: Double Dash** w 2003 czy **Paper Mario: A Thousand Year Door** w 2004. Największą nowinką nowej odsłony MK był fakt, iż tym razem w gokarcie było miejsce dla duetu – kierowcy i strzelca, który mierzy w przeciwników zdobytymi power-upami, czyli podział ról jak w rasowym gangsterskim drive-by. Kontynuacja Paper Mario rozbudowała koncepcję z pierwszej części, chociaż na prawdziwie rewolucyjną zmianę trzeba było poczekać do wydanej w tym roku na Wii **Super Paper Mario**, pozwalającej na przeskakiwanie z trybu dwuwymiarowego w 3D.

Na osobne omówienie zasługują produkcje wydane na konsole przenośne (pomijając prehistorię w stylu Game & Watch). O ile na pierwszym, legendarnym GameBoyu graczy cieszyła głównie seria **Super Mario Land** – rzec można, klasycznie platformowa – tak GB Advance otrzymywał głównie kontynuacje i remake'i starszych gier (od SMB2, przez SMB3, aż po **Yoshi's Island**). Nieco inaczej sprawa wygląda z najmłodszym przenośnym potworkiem Ninny. Co prawda przy premierze konsolka otrzymała remake Super Mario 64, z dodaną możliwością gry kilkoma bohaterami i całkiem wygodną mapą na drugim ekranie, a także swoją własną wersję Mario Kart, ale pojawiło się tam też kilka zupełnie świeżych pozycji. Wymienić warto zwłaszcza dwie – **Mario & Luigi: Partners in Time**, w którym ciekawe zastosowanie znalazły dwa ekrany DSa (choć stylus już nie bardzo), oraz – przede wszystkim – **New Super Mario Bros.**, czyli pierwsza od niepamiętnych czasów zupełnie nowa dwuwymiarowa platformówka z naszym wąsatym herosem.

Uff... I tak dotarliśmy do roku 2007. Na rynku od dłuższego czasu rezyduje najmłodsza konsola Nintendo, czyli Wii. A co z Mario? Cóż, do tej pory wielbiciele wąsacza nie byli przez jego macierzystą firmę specjalnie rozpieszczani. Poza wspomnianym wcześniej ciekawym **Super Paper Mario**, kolejnym, ósmym już, wyświechtanym do imentu Mario Party i średnio udaną piłką kopaną **Mario Strikers Charged** w temacie Mariana panuje względna cisza. Jest to jednak cisza przed burzą, która – gdy czytacie te słowa – właśnie się rozpętała. **Super Mario Galaxy** zapowiadane jako kolejna WIELKA gra w serii. Taka, która – podobnie jak SMB, SMB3 czy Mario 64 – ma zrewolucjonizować sposób myślenia o grach platformowych. Czy jej się to udało? W momencie czytania powinniście już być w tej kwestii lepiej poinformowani niż ja. Dlatego też zamykam japę i spływam kanalizą, oddając głos komukolwiek komu tam udało się dorwać SMG do recenzji. ■■ **Dr Max**



Nie ulega wątpliwości – świat uwielbia Mario. Dzięki kilku przełomowym tytułom i cwanie podtrzymywanej przez Nintendo popularności postaci, a także jej niezaprzeczalnemu urokowi, wąsaty hydraulik jest dziś lepiej rozpoznawalnym znakiem handlowym niż Myszka Miki. Nie ma chyba takiego medium, ani gadżetu, na którym nasz bohater nigdy nie zagościł. Zaczynając od filmów, poprzez kreskówki, komiksy, przedmioty codziennego użytku, a nawet dzieła sztuki, na kostiumach dla cosplayowców kończąc. Dość ekstremalnym przykładem tego ostatniego jest znana tym i owym sesja fotograficzna, w której w kostiumie Mario pojawia się niejaki Ron Jeremy, znany z filmów... Powiedzmy, że dla koneserów. Nawiasem pisząc, z Rona wizualnie jest wykapany Marian. Może należałoby wziąć to pod uwagę przy castingu do kolejnego filmu...

WARTO ODWIEDZIĆ W SIECI

Szukając informacji, albo miejsca do wygłaszania swoich przemyśleń, uderzajcie oczywiście najpierw do nas. A gdy potrzebujecie czegoś na zaraz, wtedy atakujcie światową sieć. Ostatnio udało mi się nawiązać kontakt z kilkoma witrynami, które z przyjemnością przybliżam poniżej. Możecie być pewni, że na każdej panuje ciekawy klimat i wszystkie one są w wielu aspektach najlepsze. Ich kolejność jest przypadkowa. [qsh]

www.gameonly.pl – Jeden z najbardziej uznanych site'ów w polskim Internecie. Uchodzące za kultowe miejsce spotkań wielu graczy, oferuje częste aktualizacje, specyficznie pisane newsy i redaktorów chętnie wywołujących dyskusje w komentarzach. GO traktuje o wszystkich platformach, a zamieszane teksty często mają w sobie nutkę ironii. Jest trochę jak doświadczona pani od polskiego. Ale wiecie, z tych fajnych, młodych, z warunkami... Nie tam zołza jakaś.

www.psp-team.pl – Dla wszystkich, których spełnieniem marzeń okazało się PlayStation Portable, psp-team jest dobrym wyborem. Grupka zapaleńców stworzyła sprawnie działający serwis dostarczający wiedzy z każdej dziedziny związanej z PSP. Ekipa tworzy też fanowski zin do ściągnięcia i oglądania na konsolce. Ziomki muszą popracować na ortografią i będzie naprawdę dobrze.

www.skizo.org – Posiadacze szalenie popularnego na świecie Nintendo DS mogą śmiało ustawić sobie skizo.org jako stronę startową, bowiem dostarcza ona mnóstwa informacji o tej maszynce, chociaż PSP nie jest jakoś spychane na dalszy plan. Dużym plusem są częste aktualizacje i sporo informacji ze sceny konsolowej. Łatwo znaleźć coś o amatorskich projektach na kieszonsolki.

www.onlinecenter.pl – Świetne miejsce spotkań fanów konsoli Xbox 360. Decydując się na odwiedziny warto uzbroić się w dużą ilość punktów gamerscore, bo można wpaść w spore kompleksy oglądając najlepszych w tej dziedzinie. Dużo porad i podpowiedzi, jak zdobywać achievementy to tylko jeden z działów. Codzienna dawka newsów na temat tylko tej jednej konsoli zachęca do częstych odwiedzin.

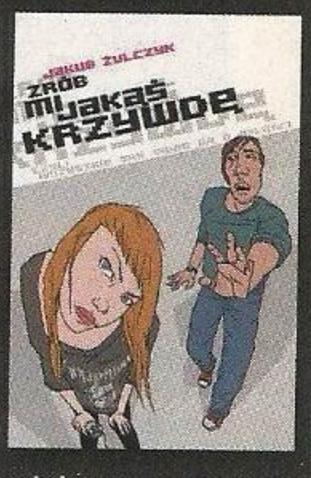
www.ps3site.pl – Pozbawiona reklam i całkowicie niezależna strona w całości o PlayStation 3. Masa informacji wrzucanych bezustannie na czytelną stronę oraz forum, na którym panuje przyjazna atmosfera, to dwa plusy. Prężnie rozwijający się site ma szansę z czasem zdobyć większą popularność. Ostatnio na stronie pojawił się sklep oferujący gamę gier na PS3.

www.giery.eu – Najszerszy zakres informacji – tak w trzech słowach można opisać giery.eu. Jako jedyna z opisywanych tutaj stron oferuje też wiadomości ze świata PC. Wkrótce rusza nowa wersja i wedle zapewnień ma zaoferować sporo atrakcji. Wiadomości na giery.eu znajdziecie co niemiara, jednak czasami trudno odseparować te dla graczy konsolowych ważne od testów kart graficznych. Bywa.

CZYTELNICY NADESŁALI

"ZRÓB MI JAKĄŚ KRZYWDĘ, CZYLI WSZYSTKIE GRY VIDEO SĄ O MIŁOŚCI" - RECENZJA KSIĄŻKI

Ogłupiony nastoletni chłopak słuchający ciężkiej muzy, czytający wyłącznie fantastykę. I okazjonalnie dialogi w erpegach.



Taki obraz polskiego gracza wyłania się z połączenia wszystkich stereotypów na nasz temat. Prawdziwy czy fałszywy? Tutaj na pewno każdy ma swoje doświadczenia i widzi co się wokół niego dzieje. Jednak wreszcie ukazała się książka, która w wielu miejscach nawiązuje do konsol, grania, a przy tym stara się zburzyć ten nieprzychylny wizerunek.

Autorem powieści o imponującym tytule „Zrób mi jakąś krzywdę, czyli wszystkie gry video są o miłości" jest Jakub Żulczyk, dwudziestoparoletni debiutant współpracujący dotychczas z offowym pismem Lampa. Jak widać sprawdzają się słowa Banana sprzed kilkunastu miesięcy, że powoli gracze uderzają w różne rejony rynku i dzięki temu wchodzące pokolenie ma szansę zmienić trochę nastawienie do konsol. Tym razem padło na dość odległą dziedzinę, bo literaturę, ale i w telewizji czy prasie codziennej temat gier zaczyna być dostrzegany.

Co zrozumiałe, książka nie jest czystym opisem grania, ale po raz pierwszy w historii polskiego rynku temat gier video nie jest traktowany po macoszemu, a wtrącenia na przykład o Zeldzie świadczą o znajomości tematu przez Żulczyka. Oprócz gier, podczas lektury można znaleźć odwołania do filmów i muzyki, ale gry konsolowe są tu najważniejsze. Fabuła rozkręca się, kiedy Dawid (narrator) zakochuje się w siostrze kolegi. A tak się sympatycznie składa, że owa siostra w wolnych chwilach – których ma mnóstwo – przesiaduje przed telewizorem grając na GameCubie. Potem akcja się zagęszcza, ktoś zostanie porwany, bohaterowie będą uciekali, trafią na producentów amatorskiego porno czy młodzieżowo-anarchistyczną libację. Dzieje się dużo, dzieje się śmiesznie, a przede wszystkim – dość realnie. No może oprócz tego, że ktoś gra na Kostce w Polsce, ale nie będę się przecież czepiał szczegółów.

Narracja jest prowadzona w pierwszej osobie, zaś Dawid co chwila zaskakuje swoimi niekonwencjonalnymi przemyśleniami. Jest sarkastyczny, tryska ironią i nie zostawia na poznawanych ludziach suchej nitki w swoich komentarzach. Czyta się to świetnie, bo pisane jest dynamiczną, młodą polszczyzną – dużo w niej zapożyczeń z angielskiego i rodzimych neologizmów, ale my tak mówimy na co dzień, więc jak dla mnie kciuk w górę za uchwycenie tego zjawiska. Kompletnie rozwaliło mnie podzielenie książki na intro, outro i levele pomiędzy nimi.

Ogólnie, nawet odzierając książkę z otoczki growej, dostajemy kawałek świetnej literatury, a postać detektywa Czopa jest najbardziej charyzmatycznym bohaterem drugoplanowym, jakiego ostatnio poznałem. Książka jest niestety undergroundowa, ciężko ją dostać, ale poszukajcie w internecie, bo naprawdę warto. Takie pozycje nie ukazują się wcale, a ta poza samym faktem jej wydania, jest kapitalnym kawałkiem tekstu. ■■ Gonzo

Z TYŁU PLAYSTATION STORE

Od amerykańskiej i japońskiej premiery PlayStation 3 minął właśnie okrągły rok. Europa rocznicę obchodzić będzie w marcu 2008. Warto przytoczyć te daty, by zobrazować, jak świetnie ma się rodzimy rynek, skoro właśnie w minionym miesiącu miały miejsce dwa bardzo dobre wydarzenia dla polskich graczy bawiących się na PS3 i PSP.

Ósmego listopada wystartował PlayStation Store. Teraz żeby pobierać materiały z europejskiego PlayStation Network, nie trzeba już tworzyć konta na Irlandię, czy inne Niemcy. Wpisując polskie dane i rejestrując konto dostaje się z marszu możliwość wejścia do PSS i korzystania ze sporej oferty przygotowanej na dzień premiery i powiększającej się w każdy czwartek. Na dobry początek wrzucono rzeczy, które cieszą się największą popularnością. Na dysk twardy można zassać Tekken: Dark Resurrection za 79 złotych, a następnie dodatek umożliwiający walkę online za 19 złotówek. Śmiało można powiedzieć, że domostwa fanów tej kultowej bijatyki znów zaczną gościć ekipy graczy zamieniających się padami i grających do upadłego w Turniej Żelaznej Pięści. To strzał dziesiątkę nawet jeśli ta wersja jest tylko dopakowaną konwersją z automatów, chodzącą w wysokiej rozdzielczości 1080p. To zdecydowanie numer jeden, jeśli chodzi o polski rynek. Drugie miejsce przypadło długo wyczekiwanemu Warhawkowi (115 zł.) – sieciowa wyrzynka dla trzydziestu dwóch zapaleńców nie oferuje nic dla samotników, ale w multi pokazuje lwi pazur i wciąga na długie godziny. Pomagają jej w tym tablice rankingowe, rozmowy głosowe i masa uzbrojenia. Z resztą sami wiecie – o Warhawku pisaliśmy nie raz. Ściągając go trzeba jednak uważać – można grać tylko na koncie, które za niego zapłaciło.

PUZZLE, KLASYKI

Sony nie przestaje w promowaniu swojej marki GO!, dlatego też w sklepie znalazły się zarówno GO! Puzzle, jak i GO! Sudoku. Obie zostały podzielone na pakiety plansz, ale najbardziej ekonomicznie jest kupić komplety (po 30 złoty). Z produkcji dostępnych tylko na PSS warto wymienić multiplayerowe i ultrauzależniające Calling All Cars (30zł) i Pixel Junk Racers (30zł). Poza tym jest zabawa z kaczkami i wanną pełną wody za pomocą wychyleń sixaxisa (Super Rub'A'Dub – 19 zł), czy prawdziwy klasyk – Blast Factor (również 19 zł). Każda z tych gierek ma sporo do zaoferowania w kwestii długości rozgrywki i w zasadzie warta jest swojej ceny. A już zdecydowanie rozsądnie jest rozejrzeć się w dziale klasyków z PS one. Za ulubioną kwotę Sony – 19 złotych pieniążków – można pobrać na dysk takie perełki, jak pierwsza i trzecia część przygód Crasha i dodatkowo wyścigi kartów z jego udziałem, klimatyczne MediEvil, drugi Mortal Kombat, Syphon Filter (1 i 3), czy pierwszy WipeOut (wprawka przed wersją HD). Pliki daje się do woli przenosić z dysku twardego na PSP i kontynuować zabawę zaczętą na ekranie w dowolnym miejscu, w jakie zabierze się przenośne PlayStation. Tak, sejwy działają. I tak jeszcze raz – też nie możemy się doczekać hitów pokroju FF7, Gran Turismo, Vagrant Story, czy Metal Gear Solid. Warto podkreślić też, że gry są skalowane do wysokiej rozdzielczości i wyglądają znośnie nawet na największych kobyłach plazmowych i LCD.

DODATKOWO – DODATKI

Całe szaleństwo związane z kupowaniem nowych tras, labiryntów, samochodów i innych gadżetów do gier odzwierciedliło się też na PlayStation. Te nieuniknione mikrotransakcje nie wyglądają jednak wcale tak źle, a niektóre znacznie wydłużają czas, jaki poświęca się również starszym tytułom. Co powiecie na to, że startujący razem z systemem MotorStorm wciąż jest na ustach graczy i serwerach właśnie dzięki temu, że co jakiś czas można za parę złotych ściągnąć nową trasę i kilka pojazdów? Jasne, moralność kiedyś była inna i nie pozwalała na takie praktyki. Moralność? A może brak dysku twardego w konsolach? No właśnie. Od kilku do kilkunastu złotych kosztują takie bajerki, jak miejscówka do Folklore, paczka map Resistance: FoM, muzyka do Ridge Racera 7, no i całe pakiety do wspominanego MotorStorma.

PSP PRZEZ PC

Możliwość kupowania na dużą konsolę wydaje się koniecznością. Co jednak z posiadaczami najmniejszej z konsol rodziny PlayStation? Dla spragnionych zakupów, dem i całego tego targu próżności Sony przygotowało PSP Store dostępny przez dowolną pecetową przeglądarkę internetową. Logując się na konto zarejestrowane na PS3 lub tworząc nowe, do rąk dostaje się całkiem pokaźny zestaw darmowych i płatnych atrakcji. Proceder dodatkowo nieco komplikuje konieczność podłączenia PSP do PC zanim ściąganie wystartuje. W ten sposób Sony unika niebezpieczeństwa piracenia i udostępniania zakupionych zasobów znajomym. Dziwne, że nie można podzielić się wersjami demonstracyjnymi. Szalenie interesujące są za to rozmiary plików z tymi wersjami. Jakim cudem mapa do multi w MGS Portable Ops, trasa z Ridge Racer 2 z jedenastoma przeciwnikami i jedna plansza z kosmicznej strzelaniny Xyanide Resurrection zajmują od 6 do 9 megabajtów? Ściągnięcie pliku zajmuje chwilkę, nie ma żadnej instalacji. Po odłączeniu PSP od komputera wszystko śmiga i buczy, aż miło. Dla chcących zostawić nieco grosza – czekają pełne wersje. Na start rzucono niezłego, tanecznego B-Boya (835MB!) i multiplayerowe, samochodowe Fired Up. Sony zaprzecza, jakoby taka forma dystrybucji miała zagrażać formatowi UMD. Przedstawiciele firmy twierdzą, że komputerowy sklep PSP to naturalny krok i bardzo ważny kanał sprzedaży, który umożliwi dotarcie do milionów graczy. Coś w tym jest, bo poza pełnymi wersjami i demami, są też motywy, tapety, trailery gier i filmów, a nawet klipy promocyjne, czyli po prostu wszystko, czego popkulturalny konsument może zapragnąć.

RÓŻOWA PRZYSZŁOŚĆ

Widząc te śmiałe kroki skierowane w odpowiednią stroną szczerze gratulujemy Sony za zdecydowanie i upór we wprowadzaniu swoich usług w naszym pięknym kraju. Ceny są jak najbardziej adekwatne, darmowe materiały potrafią skusić i skutecznie przykuć uwagę zachęcając do częstych odwiedzin. Ciekawe, kiedy ocknie się rodzimy oddział konkurencyjnego Microsoftu, który obiecał nam polski Live już jakiś czas temu, a i na rynku jest o kilka miesięcy dłużej. W końcu XBL oferuje wciąż najwięcej w omawianej kwestii. My – gracze – wyjdziemy na tej walce najwięcej. Gwoli ciekawostki: w menu zarządzania kontem na PC w PlayStation Store widnieje opcja zasilenia konta zdrapką, kuponem. Niespodzianka. Ciekawe, czy karty kupimy na stacjach benzynowych? ■■ **qsh**

HITY Z PLATYNY

Inaugurujemy nowy kącik, w którym przypominać będziemy gry na PlayStation 2 wydane ponownie w atrakcyjnych cenach – zwłaszcza, że wielu z Was dopiero kupuje tę konsolę, o czym przekonują nas liczne maile i SMSy. Sprawdźcie na co warto wydać naprawdę niewielkie pieniądze. Dziś proponujemy cztery pozycje z Kolekcji Klasyki. [Mielu]

MAX PAYNE

Recenzja w N+ 40 / Ocena 8.1 / Autor: Gulash

„Max Payne czerpie garściami z filmów noir i nowoczesnej gangsterki umiejętnie miksując to w wielkim tyglu. Klimat noir – wiadomo: detektyw w kapeluszu i płaszczu, wszędzie leje deszcz, ciemne kolory; przeważnie czerń i brąz, cyniczny i samotny bohater... Jak stare, mroczne kryminały Chandlera, albo filmy z Bogartem. Albo nowocześnie – jak wspaniały Blade Runner. Co to nowoczesna gangsterka, też wiadomo: skóry, dwie spluwy i niespotykana dynamika akcji. Max Payne łączy właśnie te style. Noc, śnieg, przytłaczający klimat wielkiego, żywego miasta. Bohater po przejściach, w skórze, z dwiema spluwami. Jatkę czas zacząć! (...) Oto Max Payne – twarda, męska rozgrywka."

Strzelanina tpp (akcja ukazana zza pleców postaci) z mrocznym klimatem, nawiązaniami do najlepszych filmów akcji Johna Woo i jednym z najlepiej rozpoznawalnych antybohaterów gier video wszechczasów. Innowacyjny tytuł, w którym po raz pierwszy zastosowano zwalnianie czasu - tak zwany efekt Bullet Time, do dziś kopiowany w grach. Warto sprawdzić prekursora Stranglehold, nawet jeśli odstrasza grafiką.

MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION

Recenzja w N+ 76 / Ocena 9.0 / Autor: Marcellus

„Wyścigi są niezwykle intensywne, a na trasie dzieją się momentami rzeczy niewyobrażalne. Dzwonów jest naprawdę dużo, bo ruch na ulicach miast jest tu zadziwiająco duży. Czasami są to regularne korki – takiej ilości samochodów nie widziałem w żadnym ze street racerów! Przede wszystkim MC3 daje niesamowite poczucie prędkości – momentami jest tak szybko, że można się wystraszyć. Jednak nawet poważne błędy nie przekreślają szans na zwycięstwo. Gra oferuje blisko 20 godzin zabawy w karierze, i to bez zaliczenia wszystkich wyścigów. Jest szybka i ładna, ma rewelacyjny soundtrack, świetne sterowanie, mnóstwo samochodów, trzy olbrzymie miasta do sprawdzenia i bardzo fachowy tuning wizualny. Czego chcieć więcej?"

Świetnie przygotowany street racer, nie wnoszący może zbyt wiele do gatunku, ale rozwijający i usprawniający pomysły poprzedników. To przemyślana, nawet dziś doskonale prezentująca się gra, wciągająca i oferująca mnóstwo zabawy zarówno w singlu, jak i w multiplayerze. Ciężko do czegokolwiek się przyczepić.

GRAND THEFT AUTO III

Recenzja w N+ 38 / Ocena 9.0 / Autor: Grabarz

„GTA3 to wielki miks krzywej, nowoczesnej, komiksowej kreski, karykatur i realnego świata. Wspaniały kolaż! (..) Plusy należą się za dźwięk, klimat, liczbę misji, broni, samochodów, zajścia na ulicy, bandycki klimat, rozróby, za aurę, za pomysł z rozszerzaniem miasta, za ewolucję postaci od zera do bohatera, za dziką rozkosz zabezpieczania wspaniałych wozów, za komiksowe rozwiązania graficzne, za zachowanie ludzi i postaci, które spotykamy w karierze gangstera... GTA3, to gra doskonała nie tylko jako kolejna część miodnej serii, to gra doskonała w ogóle!"

Pierwsza odsłona słynnej gry gangsterskiej w pełnym 3D. Choć od premiery minęło sześć lat w dalszym ciągu GTA3 prezentuje się przyzwoicie. Duże, otwarte miasto, po którym można pojeździć dla przyjemności i wypełniać misje dopiero, gdy przyjdzie na to ochota. Ponad pięćdziesiąt różnych samochodów czekających na nowego właściciela, dziesiątki misji (likwidacja niewygodnych celów, pościgi, ucieczki przed policją), licencjonowana ścieżka dźwiękowa i udział sław Hollywoodu, to tylko część zalet tej doskonałej gry.

BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD

Recenzja w N+ 82 / Ocena 7.5 / Autor: Mielu

„Bohater dowodzi dwiema drużynami i stara się wybić Niemców czających się za krzakami, w rowie czy opuszczonych budynkach. Pierwszą część przechodziło się w ten sposób, że jedna grupa prowadziła ostrzał pozycji wroga, a druga zakradała się i atakowała z flanki. Teraz jest niemal identycznie, tylko już nie tak łatwo podejść z boku i pozostać niezauważonym. Przeciwnicy stali się sprytniejsi, nie dają się zaskoczyć i w razie potrzeby natychmiast się wycofują, szukając nowej osłony przed ogniem..."

Druga część najsłynniejszego taktycznego shootera fpp, którego akcja toczy się w czasie lądowania Aliantów w Normandii. Gracz wciela się w rolę dowódcy dwóch małych oddziałów – bez umiejętnego wydawania rozkazów nie ma szans na pokonanie Niemców zaciekle broniących swoich pozycji. ■■

RPGAMER

CO NOWEGO W FASCYNUJĄCYM ŚWIECIE RPG?

Po TGSie uspokoiło się w świecie RPG. Niewiele się działo, więc przyglądamy się sytuacji RPGów w czasach nowej generacji i przepowiadamy przyszłość.

rpgamer@neo-plus.pl // Scorpio & Pita

W poprzednim numerze Historię jRPG zakończyliśmy na roku 1990, kiedy to ukazała się jedna nowa seria, która do dziś jest kontynuowana i odnosi sukcesy. Mowa o Fire Emblem studia Intelligent Systems. Gra ukazała się 20 kwietnia na NESa i była jedną z pierwszych konsolowych strategii. Po raz pierwszy zastosowano elementy jRPG, co zapoczątkowało nowy gatunek taktycznych erpegów.

HISTORIA JRPG – część czwarta

Rok 1991 to końcówka panowania NESa i Segi Genesis. Ukazały się aż 34 konsolowe RPG. Ponownie, zdecydowana większość uległa słusznemu zapomnieniu, a z gier wartych pamięci gros to sequele. Jak widać, problem zalewających rynek kontynuacji nie dotyczy tylko czasów dzisiejszych. Jest znany od ponad piętnastu lat, a mimo wszystko branża się rozwija. W czerwcu, już na nową konsolę SNES, ukazało się Final Fantasy IV. Poza oczywistymi zmianami w grafice (doszło między innymi skalowanie lądu podczas podróży statkiem powietrznym) rewolucja nadeszła w sferze systemu rozgrywki. To właśnie w tej części wprowadzono świeży system walk zwany ATB (Active Time Battle), który łączył cechy turowe z czasem rzeczywistym. Rozwiązanie to zostało skopiowane w kolejnych latach przez niemal wszystkich twórców jRPG. W listopadzie gra trafiła do USA i została ochrzczona Final Fantasy II, gdyż oryginalna „dwójka" i „trójka" nigdy nie opuściły granic Japonii.

PANOWANIE SNESA

Kolejnym tytułem, jaki Square – firma dominująca w 1991 roku, wypuściła na rynek było Final Fantasy Legend III, czyli SaGa 3 na GameBoya. W tej odsłonie mechanizm zmiany klas oparto na posiłkach – jedząc mięso zbliżało się do klasy Beast oraz Monster, zaś instalując części rozwijało się bohaterów w kierunku klasy Cyborg, a następnie Robot.

Square uderzyło jeszcze raz z Final Fantasy Adventure na GameBoya. Tytuł jest o tyle ważny, że stanowi pierwszą część sagi Seiken Densetsu – seria u nas znana jako Mana (jej remake na GameBoy Advance nosił już tytuł Sword of Mana). Sama gra rozwiązaniami przypominała słynną Legend of Zelda z dołożonymi elementami RPG (rosnące doświadczenie, statystyki). Wprowadziła do zabawy specjalny wskaźnik, który uzupełniał się z czasem. Im bardziej był zapełniony, tym postać zadawała mocniejszy cios, a przy pełnym naładowaniu mogła wyprowadzić atak specjalny. Ten system został zaimplementowany w wielu późniejszych tytułach z serii Mana.

Warto wspomnieć jeszcze o Ys III (NES, SNES, Genesis). Akcję przeniesiono o dwa lata do przodu w stosunku do Ys II. Adola czekała nową misja w Valestine Castle. Rewolucja nadeszła w systemie walki – zamiast typowej perspektywy „z lotu" i archaicznego wchodzenia na przeciwnika, gra przyjęła widok side-scrollingowy, z typowymi dla platformówek elementami i systemem walki.

DOMINACJA SQUARE I ENIX

Kolejny rok – 1992 – to aż trzydzieści pięć pozycji. Dużo znanych tytułów i masowe przejście na SNESa, sprawiło, że ten czas był jednym z bardziej znaczących dla gatunku. Wyszły standardowe kontynuacje: Dragon Quest V i Final Fantasy V. Ta pierwsza wprowadziła możliwość dołączania do drużyny losowo spotkanych potworów, zaś druga narzuciła ograniczenia czasowe na niektóre misje, wsławiając się również wspaniale opracowanym systemem „prac".

Ukazała się także czwarta odsłona SaGa, zwana Romancing SaGa, oraz Final Fantasy: Mystic Quest. Grę wykastrowano z losowych pojedynków, save-pointów czy ekwipunku, a skupiono się na łamigłówkach oraz innym podejściu do eksploracji mapy – stopniowo zyskiwało się dostęp do kolejnych jej fragmentów.

Atlus wydał Shin Megami Tensei, która kontynuowała tradycję Digital Devil Saga, a więc widok fpp i mechanikę wykorzystywania demonów.

Na umierającego NESa ukazał się jeszcze Fire Emblem Gaiden ze zmienionym rozwojem klas postaci, dodanym aspektem poruszania się po mapie oraz eksploracji miast (żadna inna gra z sagi tego nie oferowała).

ZMIERZCH STAREJ ERY

Na przenośnego Game Geara SEGA wydała Phantasy Star Gaiden, spin-off nawiązujący fabularnie aż do pierwszej części gry z 1987 roku. W tej pozycji nie pokuszono się o spektakularne zmiany w gameplayu, a oparto na sprawdzonych wcześniej schematach. W 1992 roku zadebiutowała nowa seria Shining Force (Sega Mega Drive). Gra należała do gatunku strategicznych RPG, łącząc rozwiązania z Fire Emblem i Tactics Ogre z mechaniką opierającą się na eksploracji mapy, wyborem i awansem odpowiednich klas, czy w końcu turowym rozwiązaniem walk.

Rok 1993 był nie mniej syty, wydano grubo ponad trzydzieści pozycji, w tym sporo kontynuacji, ale bez kolejnego Finala i Dragon Questa. Na SNESa pojawiły się dwa bardzo ważne tytuły.

Pierwszy z nich, taktyczny jRPG Ogre Battle autorstwa YAZZa i ekipy od firmy Quest, zakreślił kanony rozwiązań dla tego typu gier na długie lata. Znamy doskonale podział na mapę świata (eksploracja, zarządzanie postaciami i ekwipunkiem) oraz taktyczną, gdzie toczone są walki. Główny bohater gry wywołał rewolucję przeciw Imperium i próbował wyzwolić kolejne miasta i świątynie spod władzy maga Rashidi. W zależności od dokonanych wyborów można było ujrzeć jedno z dwunastu (!) zakończeń.

Drugą ważną nowością roku 1993 było Breath of Fire, klasyczny jRPG z akcją toczącą się w świecie fantasy. Seria ta jest kontynuowana do dziś.

Za miesiąc rok 1994, zbliżamy się do okresu królowania PS one, a wtedy... Sami zobaczycie.

■■

Shining Force

Dragon Quest

raport zwiadowcy

▶ TWÓJ WYBÓR

Według najnowszych doniesień Fallout 3 będzie zawierać od dziewięciu do dwunastu zakończeń. Co ważne, produkcja zaoferuje nieliniowość na jeszcze większą skalę niż słynne prequele, czy jednak uda jej się zachować klimat tamtych gier? Okaże się w marcu.

▶ ATLUS (ZNÓW) KONTRATAKUJE

Niestrudzeni Japończycy tym razem skierowali swoją uwagę na Xboxa 360. W przyszłym roku planują wydać w USA dwa strategiczne RPGi – Operation Darkness oraz Spectral Force 3. A skoro już przy Atlusie jesteśmy to mamy dobrą wiadomość dla wszystkich Megatemistów (i Kaxiego) – ruszyła produkcja anime Persona 3.

▶ KRUCHY TYLKO Z NAZWY

Namco Bandai zapowiada kolejnego RPGa na Wii. Nad Fragile pracują autorzy Baten Kaitos i Eternal Sonata. Akcja toczy się w postapokaliptycznym świecie, a bohaterem jest młody chłopiec Seto poszukujący tych, którym udało się przeżyć. Gra ukaże się w Japonii w 2008 roku, a w tej chwili jest gotowa w około trzydziestu procentach. Przy okazji, Namco Bandai przejmuje firmę Banpresto znaną z takich serii jak Summon Night czy Super Robot Wars. Spodziewamy się sequeli.

▶ A MOŻE TAK ZIARNKO GROCHU, CO?

Climax Entertainment znane z serii „Shining" pracuje nad nową pozycją na DSa, Steal Princess. Fabuła ma opowiadać historię złodziejki Anis, która chce obrabować Króla Demonów. Twórcy zapowiadają, że największą zagadką gry ma być to, czy główna bohaterka jest, czy też nie jest księżniczką. Niesamowite...

O istocie RPG
pogadanki przy kieliszku

Nagła zmiana generacji mocno wpłynie na rynek RPG, co do tego nie ma wątpliwości. Zalew różnorodnych pozycji, nowa technologia oraz przetasowania w najróżniejszych firmach na pewno zmienią oblicze ulubionego gatunku milionów graczy. Jednak czy będą to zmiany na dobre czy na złe? Ciężko określić, za to branża tradycyjnie dla siebie wrze od plotek i doniesień. Mimo to spróbujemy poszukać odpowiedzi.

Definitywnie dwie najciekawsze wiadomości ostatnich miesięcy to zakup BioWare przez Electronic Arts oraz ciepłe przyjęcie Witchera na Zachodzie. O ile jednak to drugie konsolowych graczy niezbyt dotyczy (choć pewnie ujrzymy konwersję, albo sequela), tak pierwsza informacja może mieć decydujące znaczenie. Jak wszyscy wiemy, EA lubi wspierać każdą możliwą platformę. Wiemy również, że jest firmą bardzo nielubianą w branży. Jednak ja, niczym bohater taniego jRPGa po pięciu minutach znajomości z cycatą niewiastą, stanę w jej obronie. Bo z jednej strony pojawia się groźba masowej produkcji gier BioWare na zamówienie nowego posiadacza, ale z drugiej wystarczy spojrzeć na to jak bardzo Elektronicy starają się dziś zmienić swoje oblicze – skate., czy Army of Two to nowe i notabene nie-tak-bardzo-hypowane-anitym-bardziej-licencjonowane tytuły, a jednak prezentują sobą wysoką jakość. Jeżeli dołożyć do tego duże budżety, wolną rękę, jaką to ponoć EA daje obecnie wielu swoim studiom oraz porządne wsparcie reklamowe, może być bardzo dobrze. Pojawia się szansa, że gatunek cRPG będzie mocno wspierany, być może tak mocno, jak nigdy dotąd. Szczególnie, że wreszcie gry od BioWare staną się dostępne dla posiadaczy PS3, Wii, a w może w większej liczbie również dla handheldowców. Czyżby to cRPGi na konsolach miały zdominować cały gatunek?

Skoro przy handheldach jesteśmy – trzeba przyznać, że erpegowa ofensywa powoli również je dosięga. Pozwolę sobie pominąć PSP, które jest zalewane masą konwersji RPGów głównie, o ironio, z GBA. Skupmy się na kochanym i wspaniałym DSie. Wiadomo od jakiegoś czasu, że wspomniane BioWare produkuje na niego Sonic RPG. Dużo ciekawsze niusy docierają do nas prosto od różnych first party developerów Nintendo – otóż możliwa jest kolejna część Golden Sun. Tak, właśnie tego Golden Sun, o którym myślicie. Trzecia część najlepszego handheldowego jRPGa byłaby doprawdy pięknym prezentem dla wszystkich posiadaczy DSa. A zbliżają się także: nowy Fire Emblem, Castelvania, Doom RPG, Dragon Quest IV, V, VI (za tę część trzymajmy kciuki, bo jeżeli wyjdzie dobrze, dostaniemy handheldowego Chrono Triggera!), IX oraz cała masa innych, mniej uznanych projektów ze spin-offami Final Fantasy na czele. Czyżby zatem to przenośne konsole miały zostać przyszłością gatunku? Wszak koszty produkcji są niskie, a posiadacze zarówno DSa jak i PSP bardzo ciepło przyjmują gry z szeroko pojętej klasyki z umarłych już stacjonarek.

Dzieje się wiele, więc nie ma już co wspominać o kolejnych doniesieniach na temat Fallouta 3, Monster Hunterów i innych latających bishonenów. Ważne, że wbrew pozorom zapowiedzi nowych produkcji są, stara generacja jeszcze się trzyma (za sprawą PS2, bo reszta konsol gryzie piach), a ostatnio pojawiła się nadzieja na e-dystrybucję klasyki. Spróbujmy szybko pogłówkować, któż może przywrócić nasz ulubiony gatunek do należytej chwały, jaką – nie bójmy się tego powiedzieć – zatracił na przestrzeni lat. Ano tak, Japończycy. I to nawet na konsolach stacjonarnych. Zaczynają się dla nas piękne dni moi mili. Mimo że wszyscy czekają na ileśset wersji Final Fantasy XIII, to po cichu, na boku, powstają projekty mniej głośne, ale zdecydowanie warte zauważenia. Atlus zapowiedział Persona 4, a YAZZ ponoć wraz ze Square-Enix tworzy na Wii nowe Ogre Battle. Mistwalker wreszcie zabrał się za ambitne pozycje na Xboxa 360 i DSa. Namco wykupuje pomniejszych developerów i również bierze się do roboty. Nawet Nintendo w pocie czoła zleca swoim studiom nowe projekty. Czyżby szykował się renesans?

Bo wiecie, ja chcę zobaczyć Shin Megami Tensei 4. Chcę żeby cały gatunek skorzystał z szansy, jaką dają te superhiperduper silniki graficzne i fizyczne. Pragnę zobaczyć zapełnione miasta (Assassin's Creed pokazuje, że można!) i marzę o pełnym dubbingu (wszystkie kwestie czytane przez lektorów, a nie tylko te w przerywnikach). W końcu chcę połączenia oldschoolu oraz nowych technologii. Mimo nienajlepszych dla jRPGów kilkunastu ostatnich miesięcy wierzę, że kiedy w końcu PS3 się rozkręci, a Wii i Xbox 360 będą godnie z nim walczyć, to dostanę wszystko, czego tak bardzo pragnę. I za to wychylam dzisiaj kieliszek. [Pita]

PRENUMERATA, NUMERY

PRENUMERATĘ WYSYŁAMY PRIORTYETEM!

WARIANT 1

+ GRA + DEMO + GADŻET

NOWA!LEPSZA!

PRENUMERATA NEO PLUS NA 12 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 12 miesięcy nie tylko zapewnisz sobie 12 numerów magazynu w cenie 10, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas trzy prezenty:

- PEŁNĄ GRĘ NA PLAYSTATION 2*
- GRĘ W WERSJI DEMO NA PLAYSTATION 2
- GADŻET ZWIĄZANY Z GRAMI NA KONSOLE**

WARIANT 2

+ DEMO + GADŻET

NOWA!LEPSZA!

PRENUMERATA NEO PLUS NA 6 MIESIĘCY

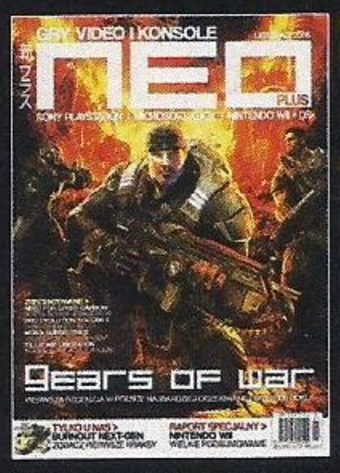
Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 6 miesięcy nie tylko zapewnisz sobie 6 numerów magazynu w atrakcyjnej cenie, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas dwa prezenty:

- GRĘ W WERSJI DEMO NA PLAYSTATION 2
- GADŻET ZWIĄZANY Z GRAMI NA KONSOLE**

PRENUMERATĘ WYSYŁAMY PRIORTYETEM!

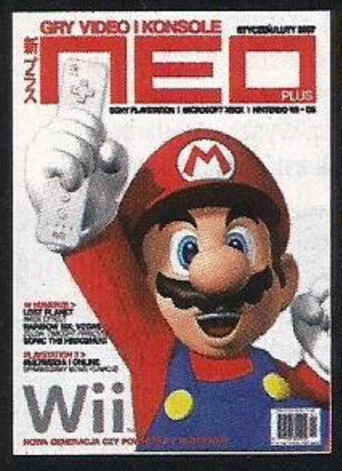
* – gra może być w wersji promocyjnej, nie przenaczonej do sprzedaży, ale jest to pełna wersja. Oferta ważna przez cały czas.
** – gadżety związane z grami na konsole to między innymi: koszulki z gier, smycze z logosami, pocztówki, plakaty, soundtracki i różne inne fajne bajerki!

- - Każdy numer archiwalny w cenie 9 zł (koszt przesyłki jest wliczony w cenę numeru) - -
- - W sprawie starszych numerów archiwalnych prosimy o kontakt pod adresem prenumerata@neo-plus.pl - -

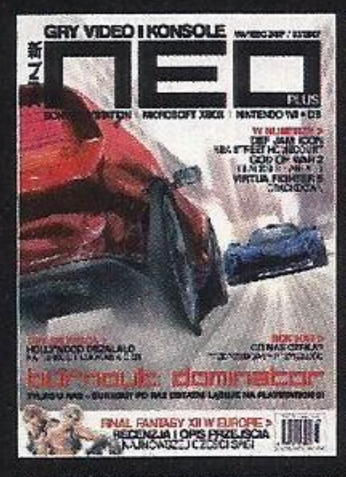


NEO PLUS 93 listopad 06
SPECJAŁ: Burnout next-gen – pierwsze informacje i screenshoty, Nintendo Wii – raport przed premierą,
RECENZJE: Gears of War, Canis Canem Edit, Eragon, Mortal Kombat Armageddon, Moto GP, The Godfather PSP, Pro Evolution Soccer 6, Scarface: The World is Yours, Splinter Cell Double Agent X360, Valkyrie Profile: SIlmeria, Enchanted ARMs

NEO PLUS 94 grudzień 06
SPECJAŁY: PlayStation 3 – sprawdzamy przedpremierowo nową konsolę Sony
RECENZJE: F.E.A.R., Tony Hawk's Project 8, Call of Duty 3, GTA Vice City Stories PSP, Marvel Ultimate Alliance, Pro Evolution Soccer 6 X360, FIFA 07 X360, Phantasy Star Universe, Lumines 2, Splinter Cell Double Agent PS2, Justice League

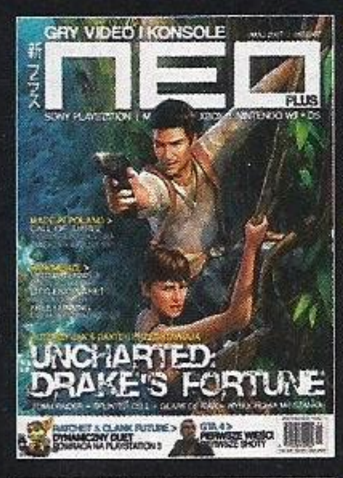


NEO PLUS 95 styczeń–luty 07
SPECJAŁY: Nintendo Wii – testujemy konsolę i pierwsze gry, PlayStation 3 – opis multimedialnych funkcji
RECENZJE: Lost Planet Extreme Condition, Rainbow Six: Vegas, The Legend of Zelda: Twilight Princess, Sonic The Hedgehog, Dead or Alive Xtreme 2, Red Steel, Rayman Raving Rabbids

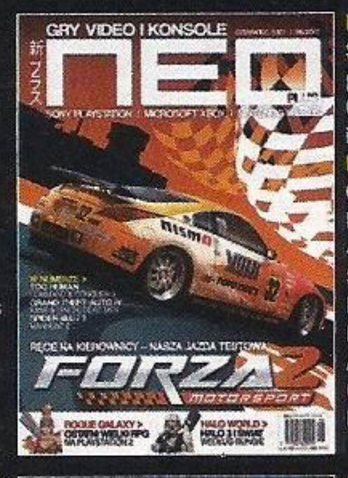


NEO PLUS 96 marzec 07
SPECJAŁY: Burnout Dominator – superracer na PS2 i PSP, Gry się Kręcą – wszystko o ekranizacjach gier, Rok 2007 – przewidujemy przyszłość
RECENZJA I MEGAOPIS: Final Fantasy XII na PS2
RECENZJE: Crackdown, Def Jam ICON, Wario Ware Touched!, Tales of the Abyss, Sid Meier's Pirates! na PSP, Arthur and the Invisibles

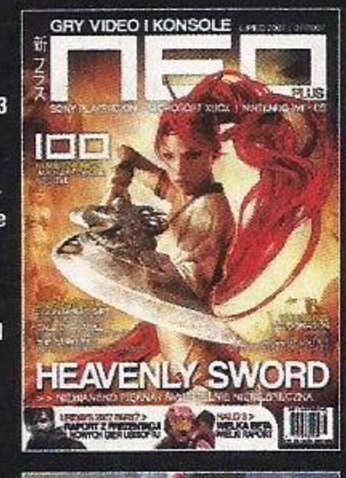
NEO PLUS 97 kwiecień 07
SPECJAŁ: God of War II – pierwsza recenzja megahitu na PS2
RECENZJE: Burnout Dominator, Bullet Witch, Genji 2, Medal of Honor Vanguard, Metal Gear Solid: Portable Ops, Resistance: Fall of Men, Motorstorm, GTA Vice City Stories, Ridge Racer 7, Test Drive Unlimited PS2, NBA Street Homecourt, Ghost Recon 2



NEO PLUS 98 maj 07
SPECJAŁ: Uncharted: Drake's Fortune – nowa gra autorów Jak & Daxter oraz Crash Bandicoo, Call of Juarez i wizyta w Techlandzie
RECENZJE: Full Auto 2 Battlelines, Free Running, Heatseeker, SSX Blur, Virtua Fighter 5, Virtua Tennis 3, Tiger Woods PGA Tour Wii, Metal Slug Anthology

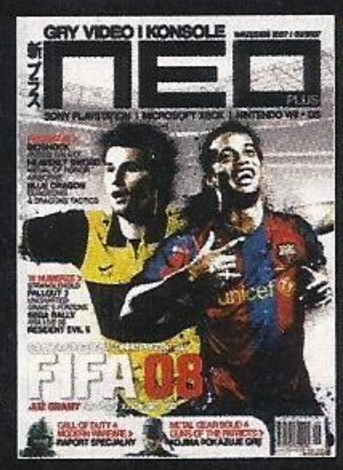


NEO PLUS 99 czerwiec 07
SPECJAŁY: Forza MotorSport 2 – megatest, Rouge Galaxy, Halo World – Halo 3 i świat według Bungie
RECENZJE: Spider-Man 3, Command & Conquer 3: Tiberium Wars, Armored Core 4, Demon Chaos, Dungeon Siege, Xenosaga Episode III, Ratchet & Clank: Size Matters, SOCOM Combined Assault, Oblivion PS3, Guitar Hero 2 X360, Delta Force BHD Team Sabre

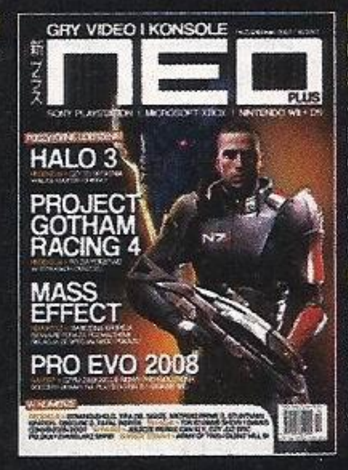


NEO PLUS 100 lipiec 07
SPECJAŁ: Heavenly Sword - megaraport, HALO 3 test wersji beta, raport z UBIdays
RECENZJE: Colin McRae DiRT, Forza Motorsport 2, Call of Juarez, Tomb Raider Anniversary, The Darkness, Harry Potter i Zakon Feniksa, Singstar Eska Hity na Czasie, Pirates of the Caribbean: At World's End, Odin Sphere

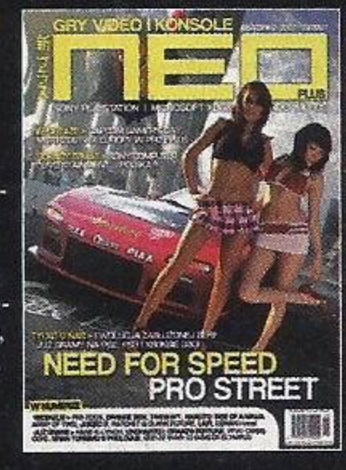
NEO PLUS 101 sierpień 07
SPECJAŁY: Mercenaries 2: World in Flames – Raport Specjalny, Megaraport z E3 – 26 stron, Medal of Honor Airborne – już graliśmy
RECENZJE: Tenchu Z, Resident Evil 4 Wii Edition, Hour of Victory, Syphon Filter Dark MIrror, Ninja Gaiden Sigma, Transformers The Game, GrimGrimoire, Flatout Ultimate Carnage, Brothers in Arms DS



NEO PLUS 102 wrzesień 07
SPECJAŁ: FIFA 08 - Raport Specjalny, Call of Duty 4 - kontynuacja megahitu, Silent Hill Origins - najstraszniejsza gra na PSP
RECENZJE: Bioshock, Heavenly Sword, Guitar Hero: Rocks the 80's, Blue Dragon, Crazy Taxi: Fare Wars, Mario Party 8, Rogue Galaxy, SingStar, Ghost Recon Advanced Warfighter PS3, Medal of Honor Airborne



NEO PLUS 102 październik 07
SPECJAŁY: Mass Effect - testy w Hamburgu, Pro Evo 2008 - już graliśmy, Games Convention i Tokyo Game Show - relacje z wystaw, Wywiad z Adrianem Chmielarzem
RECENZJE: Halo 3, Project Gotham Racing 4, Stranglehold, Warhawk, Sega Rally, Super Paper Mario, skate., Metroid Prime 3: Corruption, FIFA 08, Persona 3



NEO PLUS 103 listopad 07
SPECJAŁ: Need for Speed: Pro Street - megaraport, Capcom Gamer's Day - reportaż z Londynu, Gran Turismo 4 Prologue - ogrywamy demko
RECENZJE: Pro Evolution Soccer 2008, The Legend of Zelda: Phantom Hourglass, Army of Two, The Orange Box, Lair, WipEout Pure, Conan, TimeShift, Ratchet & Clank Future, Naruto: Rise of a Ninja

ARCHIWALNE I KSIĄŻKI

ZAPRENUMERUJ NEO PLUS - TO SIĘ OPŁACA!

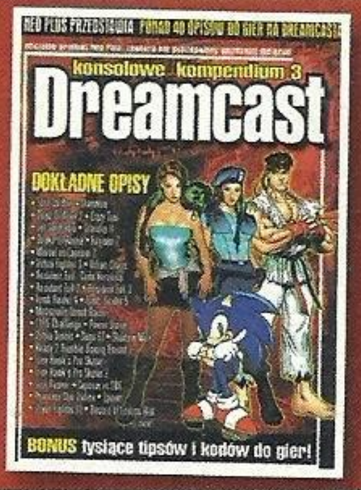
Wariant 1 - prenumerata 12 numerów w cenie 89,99 zł
płacisz jak za **10 numerów**, dostajesz **12 numerów, pełną grę na PS2, demo i gadżet!**

Wariant 2 - prenumerata 6 numerów w cenie 49,99 zł
dostajesz **6 numerów** w aktrakcyjnej cenie, a do tego **demo gry na PS2 i gadżet!**

Preumerata poza granicami Polski: 12 - Europa z Rosją i Izraelem - 199,99 PLN, 12 - Ameryka Północna, Afryka - 249,99 PLN, 12 - Ameryka Południowa i Środkowa, Azja - 279,99 PLN, 12 - Australia i Oceania - 359,99 PLN

KONSOLOWE KOMPENDIUM 1
■ Nasza pierwsza książka - megaporadnik do najpopularniejszch gier na PlayStation i Nintendo 64. Liczba stron: 272, cena: 14.99 (razem z kosztami przesyłki)
■ PEŁNA LISTA OPISÓW NA NASZEJ STRONIE: WWW.NEO-PLUS.PL

KONSOLOWE KOMPENDIUM 2
■ Nasz drugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych. Każdy znajdzie tu coś dla siebie. Liczba stron: 320, cena: 18.99 (z kosztami przesyłki)
■ PEŁNA LISTA OPISÓW NA NASZEJ STRONIE: WWW.NEO-PLUS.PL



KONSOLOWE KOMPENDIUM 3
■ Biblia dla wszystkich posiadaczy konsol. 45 opisów do najlepszych gier na Dreamcasta PS one i PS2. Liczba stron: 272, cena: 19.99 (razem z kosztami przesyłki)
■ PEŁNA LISTA OPISÓW NA NASZEJ STRONIE: WWW.NEO-PLUS.PL

JAK ZAMAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, bądź numerów archiwalnych wystarczy wypełnić pocztowy druk wpłaty na rachunek bankowy według podanego wzoru, dokładnie i starannie podając imię, nazwisko, adres oraz zamówienie (w rubryce: tytułem) i adres z kodem pocztowym, a następnie wpisać kwotę i opłacić ją na poczcie.
Zamówienie można opłacić także przelewem bankowym – prosimy jednak pamiętać o podaniu swojego adresu. Odbiorcą przelewu jest: Independent Press, 38 12401112 1111000001657638

Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania potwierdzenia z banku, co może trwać od tygodnia do miesiąca.

Dla Państwa wygody proponujemy posługiwanie się skrótami podczas wypełniania blankietu zamówienia.

Prenumerata:
Prenumerata 12 numerów - P12
Prenumerata 6 numerów - P6

Kolekcja N+:
N+ T-Shirt Heavy - TS1
N+ Bluza Traffic - B1
N+ Czapka - C1

Kompendia:
Konsolowe Kompendium - KK1
Konsolowe Kompendium 2 - KK2
Konsolowe Kompendium 3 - KK3

Archwiwalne numery Neo Plus:
Neo Plus nr. XX - NXX
gdzie XX oznacza numer, który zamawiamy, na przykład:
Neo Plus nr 01 - N01
Neo Plus nr 11 - N11
Neo Plus nr 21 - N21

nazwa odbiorcy: INDEPENDENT PRESS
nazwa odbiorcy cd: PEKAO SA 8o WARSZAWA
l.k. 38 nr rachunku odbiorcy: 12401112 11110000 01657638
waluta: WP PLN
kwota: 173,97,-
kwota słownie: Sto siedemdziesiąt trzy złote i 97 groszy.
nazwa zleceniodawcy: JANUSZ SMOLIWĄS
nazwa zleceniodawcy cd: BALLADY 2/12 03-200 ZAWIERCIE
tytułem: P12 + KK3 + N50,N51 + TS1
tytułem cd:

POCZTA POLSKA

Opłata

Podpis

W razie problemów z zamówieniem prosimy o kontakt pod adresem email prenumerata@neo-plus.pl lub o telefon (22) 716–87–98 w poniedziałki w godzinach 13-15.

faq

listy od czytelników w imadle Banana

FORUM N+

WYPOWIEDZI Z NASZEGO FORUM INTERNETOWEGO

TEMAT: CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

■ borx: Grafa piękna, gesty, design z masą efektów (dymy, wybuchy) wylewających się z ekranu. Świetnie wyglądają postacie. Animacje lekko uproszczone, ale za to sam wygląd ludków robi wrażenie. Bardzo plastyczne i szczegółowe. Otoczenie też przepiękne. Ostre tekstury i mnogość szczegółów, jak delikatne rozmycia, drganie powietrza. Największym minusem jest niemal zerowa interakcja. Jednak intensywność rozgrywki naprawdę nie pozwala długo zawracać sobie głowę takimi pierdołami. Nie ma na to czasu, bo przestoje w akcji są co najwyżej kilkusekundowe. Misje są bardzo dynamiczne, intensywne i krótkie. Jedynym zauważalnym minusem są skrypty! Miałem nadzieję, że nie trafię na sytuacje, w których nieskończona ilość przeciwników biegnie w określony punkt, by mnie ostrzelać. Niestety, takie sytuacje się zdarzają.
Aha, wzorem ostatnich hitów poziom trudności w CoD4 jest mocno zaniżony. Hard to zdecydowane minimum do satysfakcjonującej, intensywnej i emocjonującej zabawy.
■ Jedyn: W mojej opinii oprawa nie zasługuje na dychę, musiałbym jednak zobaczyć grę na mojej plazmie. Nie mam zaufania do tiwików innych ludzi, wszystko zależy też od tego jak są ustawione. Graliśmy z kumplem na veteranie i faktycznie, tutaj nie jest tak łatwo. Dwa, trzy strzały i od nowa. Na szczęście checkpointów jest masa. W sumie pierwsze dwa levele przeszliśmy bardzo szybko, następny już napsuł nam nieco krwi. Multi jest kapitalne. System rang na pierwszy rzut oka przypomina ten z Halo, ale nie zagłębiałem się w to wszystko szczególnie, więc nie będę oceniał. Ważne, że rozgrywka jest megamiodna i oferuje to, czego szukam w strzelankach. Roxuje powtórka zgonu – można się dzięki temu wiele nauczyć :)
■ Dziobak: Ledwo liznąłem singla, dwa dni nonstop napierdzielam w multi. Kozak! Strasznie podoba mi się tworzenie klas. Swoja grę dostosowujesz do mapy, a nie do tego, gdzie leży BR. Myślałem, że w CODa będę grał w przerwach od Halo 3, a tu proszę, chyba jakiś harmonogram ustalę. Oprócz tego ogromny plus dla producentów – nie od broni zależy wynik, a od skilla. Co do singla, jestem w drugiej misji i też mi się cholernie podoba. Masz uczucie prawdziwego, nowoczesnego pola walki. Nie jesteś jednoosobową armią, kryjesz się ze snajperką, musisz uważać, aby nikt Cię nie zauważył. Prawdziwa infiltracja. Czujesz, że jesteś tylko częścią swojego składu, a nie Arnoldem.

TEMAT: NAJGŁUPSZE TYTUŁY, NAZWY I MOTYWY W GRACH WIDEO

■ MCPablo: Pośmiejmy się z twórców gier, ich pomysłów i tytułów gier. Na dobry początek podam Dead Or Alive Xtreme (Martwy lub żywy ekstremalnie) i Raw Danger (Surowe niebezpieczeństwo).
■ onikage7: Kiedyś dawno temu była sobie gra na Chaos Legion. Dość przeciętna, ale za to główny bohater nieprzeciętnie się nazywał Sieg Wahrheit co w „bardzo" wolnym tłumaczeniu z niemieckiego brzmi „zwycięstwo prawda".
■ piterekd: Shin Megami Tensei: Devil Summoner: Raidou Kozaznocha *(lol, Kuzunoha, touché – Mac)* vs The Soulless Army. Recenzja była w jednym z numerów Neo+. Zacząłem się śmiać po pierwszym tekście recenzenta: „Gra, której tytuł składa się z jedenastu wyrazów i dwóch dwukropków nie może być słaba."
■ Ryan: Głupi motyw występujący nie tylko w grach wideo, to pancerze w światach fantasy. Zawsze widzimy skrajnie głupi design – albo zbroja zbudowana jest tak, że nikt by jej nie uniósł, a nawet jeżeli – swoboda ruchów byłaby zerowa; albo jest tak skąpa (szczególnie tyczy się to kobiet), że mogłoby jej nie być. Tutaj warto wskazać tzw. płytowe staniki, obowiązkowy top dla każdej prawdziwej „fajterki".
■ Pita: Mnie rozpierdziela kompletnie MGS – zawsze, ZAWSZE trafia się grupka jakiś pajaców i Super Gear. Czy po tylu latach herosi nie są w stanie przewidzieć, że jak jadą na misję, to spotkają Geara?? O fabule Tekkenów wolę zapomnieć – wystarczy mi wspomnienie dinozaura i kangura szkolonych, aby zabić Kazuyę, który jest w sumie diabłem, ale puścił się z Jun aka ucieleśnienie dobra, po czym umarł i powrócił, aby dalej nie być w stanie pojednać się z rodzinką. Normalnie prawie jak u mnie w domu. Bawiło mnie też to, że Max Payne został ułaskawiony po zabiciu iluśset tam osób w pierwszej części, ale może ja się nie znam. [opracował: Dante]

Z NOWYM ROKIEM, Z NOWYM FAQ'IEM?

Witam serdecznie. Dział listów będzie w najbliższym czasie przechodził zmiany tak drastyczne, że jego pomysłodawcy/reformatorzy/kaci – Gulash, Mielu i qsh – jeszcze się nimi ze mną nie podzielili. Ale nie lękajcie się. Wszystko będzie dobrze – to zdolne chłopaki.
Banan
email: banan@neo-plus.pl SMS: +48 517 785 776 listy: NEO PLUS, skrytka pocztowa nr. 1, 00-957 Warszawa 36

WSTYDLIWE SEKRETY

http://www.vgchartz.com.
Nie potrzeba podziękowań ;-).

↳ **W takim razie obejdzie się bez nich.**

Mam pytanko. Czy żaden z Was, chowając się przed redakcyjnym linczem, nie kolaboruje ukradkiem z PeCetem? Nie pyka w Medievala 2, Europę Universalis 3, Cywilizację 4? Nikt nie wyczekuje Wiedźmina?

↳ **No dobra. Czas przełamać tabu. Zaprzeczyć stereotypom. Przerwać zasłonę milczenia. Jestem MEGAfanem serii Total War. Chorobliwie wyczekuję każdej części i na samą myśl o prowadzeniu do boju setek malutkich żołnierzyków w wymyślnych szykach prawie się ślinię. Nie, nie żartuję. Ta gra trafia idealnie w moje gusta. Trafia na tyle idealnie, że nie muszę w nią nawet grać i wystarcza mi sama świadomość, że chłopaki z Creative Assembly ciągle kombinują jakąś kontynuację. Moment symultanicznego zaatakowania siedmiu rzymskich prowincji w Rome: Total War, co było niezbędne do wygrania kampanii i towarzyszące temu wcześniej lata (dosłownie) przygotowań wspominam z rozkoszą po dziś dzień.**
Tyle o mnie. Z dobrze poinformowanych źródeł wiem, że Gulash jest skrytym fanem serii Panzer General, a Marcel lubi odprężać się przy partyjce w swoją ulubioną Ninę: Kroniki Agenta.

Czy może jRPG ze zniewieściałymi bohaterami uwikłanymi w mdłe historie tak zryło Wam baniaki, że dostajecie wysypki na samą myśli o jakiejś ciekawej strategii czy cRPG stworzonym przez ludzi jadających ryż raczej okazjonalnie?

↳ **Nie zryło, ale ckliwy wątek to ckliwy wątek – musisz chyba przyznać. Zdecydowanie najbardziej ckliwy w ostatnim czasie jest ten z Jacksonem z Call of Duty 4.**

Pozdrawiam, fajny kawałek czasopisma płodzicie, oby tak dalej.
Vercin

DOBRE RADY ZAWSZE W CENIE

Ponieważ ciężko znaleźć w FAQu jakieś listy dotyczące konsol, które można zmieścić w kieszeni, postanowiłem sam o nich napisać. Będąc posiadaczem dwóch obecnie liczących się na rynku handheldów mam kilka pytań. Najpierw jednak chciałbym podziękować, bo w pewnym sensie to Wam zawdzięczam, że mogę teraz grać i w PSP i w NDS, przy czym w konsolę Ninty gra głównie mój dużo młodszy brat i mama :) Pisałem do Was już kiedyś o kieszokonsolkach (numer z Tekkenem na okładce) i narzekałem, że nie ma na NDS jakichś dojrzałych gier, a Wy odpowiedzieliście, że lepszą konsolą byłaby dla mnie konsola Sony.

↳ **O.**

Ta odpowiedź w dużym stopniu przyczyniła się do tego, że rodzice wspomogli mnie finansowo w zakupie PSP. Także wielkie dzięki za wsparcie ;)

↳ **Myślę, że jesteśmy bliscy pierwszego w historii wycenienia usług enplusa. Plicha musi tylko odjąć od ceny zakupu konsoli kwotę, jaką wyłożył sam i ta różnica będzie wyceną naszych porad.**

Teraz przejdźmy do sedna listu. Niedawno ciężko było nie zauważyć, że na PSP ukazuje się naprawdę mała ilość gier. Gdy ktoś przeszedł już największe hity tj. GTA, MGS, Killzone czy choćby Ratcheta, to zauważał, że nie ma już nic, co przyciągnęłoby do ekranu na przynajmniej tyle samo, co gry poprzednie. Ostatnio jednak dzieje się coś dziwnego!! Nowy Syphon Filter, nowy Wipeout, nowy Pursuit, Silent Hill, Manhunt, Sega Rally, Crash, nie wspominając już o dobrych, ale nie najlepszych: Ghost Recon, Coded Arms, czy Juiced. W te gry można się wkręcić i grać nawet całymi wieczorami. Coś drgnęło, jak widać developerzy przypomnieli sobie o swoich kieszeniach i miejmy nadzieje, że nie zapomną o nich za szybko.

↳ **Kieszonsolki sprzedają się jak złe, gry na nie także, a ostatnie dokonania na platformy zarówno Sony jak i Nintendo pokazują, że będzie tylko lepiej. Sony – podobnie jak Nintendo, postawiło na własne zespoły developerskie i przenosi na PSP swoje największe hity. I bardzo dobrze – ta metoda już się sprawdzała i sprawdza nadal.**

Czekają nas przecież jeszcze inne świetne gry, np. GoW. Jednak pomimo tego napływu gier wciąż obawiam się o przyszłość mojej konsolki. Użytkowników spiratowanych PSP, na których można uruchamiać gry z kart pamięci przybywa (tak, przyznaję się), co oznacza, że coraz mniej ludzi kupuje oryginały, a to z kolei powoduje, że developer zbiera mniej kasy i w końcu może mu się to przestać opłacać.

↳ **Wyniki sprzedaży gier na PSP są zadowalające nie tylko na świecie, ale też w Polsce. Piractwo – jak wszędzie – jest na PSP obecne, ale nie tak powszechne jak na przykład na pecetach. Jak ktoś się zna, chce i może, to będzie piratował, ale większość użytkowników kupuje gry legalnie.**

I w co będziemy wtedy grali??? Całe szczęście, że w krajach zachodnich gracze zarabiają lub dostają wystarczająco floty i nie odczuwają potrzeby piracenia konsol. N+ bardziej koncentruje się na konsolach stacjonarnych (szczególnie w newsach ciężko coś o handheldach wygrzebać), ale mam nadzieję, że dowiem się co o tym myślicie i czy uważacie, że kieszokonsolki są tylko łącznikiem między 2. a 3. generacją gier, czy też może trafiają w zupełnie inny segment graczy?

↳ **Sam poznałem sporo osób, które nie interesując się konsolami, kupiły sobie PSP – bardziej jako fajny, nowoczesny gadżet, niż urządzenie do grania. Poza amatorami konsol w każdej postaci, PSPkami zainteresowało się sporo osób spoza nałogowych graczy. Są wśród nich ludzie, którzy nie grali od dłuższego czasu, a chcieli sobie przypomnieć, i tacy, których rodziny zakup dużej konsoli uznaliby za marnowanie kasy na niepoważne rzeczy, a na małego grzesznego PSPka mogą sobie pozwolić. Wreszcie są tu tacy, którzy konsolkę dostali w prezencie. To nowi casuale. I to oni będą stanowić o kształtowaniu się rynku w najbliższych latach.**

Musiałem jakoś zrzucić z siebie te obawy, a list to chyba najlepszy sposób. Pozdrawiam wszystkich, a w szczególności redakcję.
Plicha

ZŁOTE DZIECKO

Mój sześcioletni brat lubi grać. Większość jego kumpli (sześciolatków ;D) z tego co mi opowiadał, gra w Pasjansa lub gry planszowe. Od czasu do czasu włączą sobie Crasha albo jakąś część Spyro. Tymczasem mój brat przeszedł już Half Life 2 i Painkillera. Jest fanem serii Resident Evil. Dzisiaj grałem z nim w Silent Hill 2. W pokoju kazał sobie powiesić plakat Tekkena 5. Stwierdził, że Prey był super, a F.E.A.R. do kitu. Spyro jest dla niego nudny, Crash taki sobie.

↳ **Dobrze, historię choroby już znamy, czas poznać objawy.**

Cóż, wie chłopak co dobre. Fajnie jest mieć brata, który kończy Painkillera na Hardzie. I fajnie jest mieć kumpli, którzy Painkille'a na hardzie skończyć nie mogą. Kolega się prawie poryczał jak się dowiedział, że dzieciak od niego o 11 lat młodszy gra lepiej niż on. W Tekkena też kumpel z nim wygrać nie może!

↳ **Podoba mi się to. Chociaż Cubituss ze swoim synkiem trochę bardziej dba o dobór tytułów.**

Ja też grałem w podobne gierki jak byłem w jego wieku i wyrosłem na w miarę normalnego nastolatka. Nie jem kotów i nie składam dziewic w ofierze, więc jest git. On też pewnie wyrośnie na kogoś normalnego – to u nas rodzinne.
Nrx

PS: Mam gdzieś zdjęcie kumpla, jak płacze po przegranej w Tekkena. Jak znajdę, to wyślę. Pozdro.

↳ **Powinienem, jak na osobę, której rady przekładają się na zimną, twardą gotówkę wyskoczyć tu z sugestią, że w trosce o brata powinieneś zaproponować mu dietę składającą się z Viva Pinaty, LocoRoco i Wii Sportsów, ale coś mi mówi, że nie zastosowałby się do niej ani on, ani Ty. Pozostaje mi więc powiedzieć coś w rodzaju, grajcie bezpiecznie.**
I wyślij zdjęcie płaczącego kumpla. Publiczne upokorzenie? Zawsze.

GRANIE W WIELKIM MIEŚCIE

Niczym główna bohaterka „Seksu w wielkim mieście" (tylko nie mam peta w dłoni) zaczęłam się zastanawiać, czy nadal potrafimy cieszyć się samym faktem grania.

↳ **I rodzaj żeński w pierwszej osobie i słowo seks – to wszystko w pierwszym zdaniu. Nie mogłem tego nie opublikować.**

KONKRETY SMSem wersja XL

WASZE KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI MIELA

Witam. Mam do Ciebie pewną prośbę. Czy ktoś z Was mógłby stworzyć internetową petycje do SCE Polska, aby wydało polską wersję językową (z polskimi napisami) gry Crisis Core na PSP? Byłbym ogromnie wdzięczny. Jeśli ta gra wyszłaby po polsku to kupuje dwie sztuki w dniu premiery! Pozdro

SCE Polska jeszcze nie istnieje. Firma rozpoczyna działalność dopiero pierwszego kwietnia przyszłego roku. Ale wiesz, to nie jest ich gra, nie oni będą ją wydawać, więc musisz wymyślić inny sposób niż petycja do SCEPu.

Czy Half Life 2 na X360 wymaga logowania się na Steamie tak, jak wersja na PC? Innymi słowy, czy da się w to grać nie mając netu? Z góry thnx za odpowiedź.

Na szczęście Steam to jedynie pecetowy wynalazek. Dzięki temu nie ma mowy o żadnej aktywacji – wkładasz grę do czytnika i grasz. Jeszcze tego by brakowało, żeby Gabe Newell z kolegami, wbrew woli graczy, badał ilu z nich ma w swojej konsoli port HDMI, a ilu jedynie przewodowe kontrolery, i podawał ten fakt do publicznej wiadomości co jakiś czas. Niedoczekanie. – Blizz

Witam szanownego pana redaktora. Piszę z pytaniem czy nie macie do sprzedania PS2, albo czy chociaż nie chcielibyście sprzedać gier. Czytam Wasze pismo od dłuższego czasu, choć nie mam żadnej konsoli. Teraz zebrałem trochę kasy, wiec chciałem nadrobić zaległości. Czekam niecierpliwie na odpowiedz. Michał

Wybacz, ale nie sprzedajemy konsol, ani gier. Może kiedyś wystawimy na przykład DeCeka ściągniętego z Japonii na aukcji charytatywnej albo coś w tym stylu. PS2 nie jest drogie, pięć stówek dasz za nówkę, a na aukcjach tanio kupisz używkę. Koniecznie daj znać co wymyśliłeś i w co zagrasz najpierw. To musi być niezły dylemat, kupić teraz PS2 i mieć tyle doskonałych gier do wyboru.

Witam! Niedługo mam zamiar kupić sobie PS2, więc mam nadzieję, że przyjmiecie mnie do rodzinki : D. Ale nie w tym problem... Coraz mniej gier wychodzi na PS2, a coraz więcej na PS3 i X360. Wiem, kolej rzeczy, ale jak myślisz Mielu, wyjdą jeszcze jakieś dobre tytuły na PS2? I czy w ogóle będą wychodzić jakieś gry w najbliższych miesiącach, latach? Trzymaj się i pozdro!

Witaj w rodzinie! PS2 trzyma się nieźle i pożyje jeszcze ze trzy lata. Jak Ci się podoba teoria, że szczęśliwie dla Sony niewiele mocniejsze Wii sprzedaje się rewelacyjnie, więc opłaca się produkować gry na obie konsole? Nie spodziewamy się jednak wielkich hitów, raczej zalewu jrpgów i tańszych produkcji (w tym gier dla dzieci), ale nie ma tego złego. Wiesz dobrze ile doskonałych gier masz do nadrobienia. Daj znać, tak jak Michał, w co grasz na swojej nowej konsoli. Pozdro!

Siema, piszę w sprawie NHL 08. Ta gra zasługuje na recenzję, tak samo jak NBA 08, a tu lipa. Jestem po prostu załamany. Mam nadzieję, że w grudniowym numerze ta recenzja się ukaże. Pozdro dla całej redakcji od Niedźwiedzia.

Do tego numeru NHL się nie załapał, ale w przyszłym Marcel postara się coś z tym fantem zrobić.

Witam! Posiadam Xboxa 360 i do tego starszego LCD Samsunga 32 cale i zastanawiam się nad kupnem nowego LCD Samsunga 26 cali z HD. Interesuje mnie czy będzie znacząca różnica w odtwarzaniu. Dzięki.

Co znaczy starszego? Zadawajcie pytania tak, żeby było się o co zaczepić. Nazwa modelu, rozdzielczość, cokolwiek konkretnego. No, ale spróbujmy. Jeżeli przeszkadza Ci smużenie, wada wczesnych LCD, to zmieniaj. Albo zamów sobie domową prezentację nowego LCDka w jednym ze sklepów internetowych. Tylko co to w ogóle za pomysł ze zmienianiem na mniejszy? Jakbym miał zmieniać to tylko na coś większego i Full HD, czyli z obsługą 1080p. Wprawdzie sprzęt Full HD jest póki co drogi, ale za rok powinien być znacznie tańszy. Warto poczekać. – Mac

Jestem świeżo upieczoną posiadaczką PS3 i Ninja Gaiden Sigma. Czy kontynuacja tej rewelacyjnej gry zostanie również wydana na konsoli Sony? Gosia

Niestety, nie mam dla Ciebie dobrych wiadomości. Wygląda na to, że Ninja Gaiden 2 trafi wyłącznie na Xboxa 360, ale kto wie, co przyniesie przyszłość. Czytaj enplusa, na pewno damy znać, jakby coś miało się zmienić.

Odpowiedź na pytanie qsha z recki Syphon Filter Logan's Shadow: tak, można przeładować Kałacha pod wodą. Mało tego, można oddać strzał. Ta broń służy do walki w każdych warunkach i środowisku. Shadoki

Dzięki za cynk. Dowiedziałem się również, że Kałacha nie tylko można przeładować pod wodą, ale nawet jeśli spadnie w błoto, to trzeba tylko przepchać, to co się zapchało i można pruć dalej. Jego siła tkwi w tym, że części jest stosunkowo niewiele, są duże i porządnie wykonane. Ale tylko naprawdę nieliczni miłośnicy historii militariów wiedzą, że Ruscy prawdopodobnie podpatrzyli schemat budowy od pochłoniętej przez Armię Czerwoną Trzeciej Rzeszy (guglnijcie sobie StG44). – qsh

Witajcie. Dlaczego tak mało piszecie o nowym Grand Theft Auto? Pozdrowienia

Do premiery pozostało jeszcze sporo czasu, teraz są ważniejsze tematy, ale jak tylko pojawi się jakieś nowe info natychmiast damy znać. Jak zwykle, ale to przecież wiesz.

Czy w Sony nikt nie wpadł na to e PeeSPekowi lepiej by zrobiło dodanie drugiego „grzybka" zamiast odchudzenia? Nie popisali się.

Wpadli na to, ale teraz nic już z tym nie zrobią. Pomyśl, jakby ktoś stworzył grę na dwa analogi, to nie odpalałaby się na oryginalnym PSP, którego sprzedało się już dobre dwadzieścia pięć baniek na świecie. Albo trzeba byłoby dorabiać sterowanie dla jednego grzybka. Masa roboty, nie opłacałoby się.

Witam szanowną Redakcję N+. Odwalacie kawał dobrej roboty. Mam takie pytanko. Mam Nokię N-Gage, ale planuję kupić na Święta mojego wymarzonego NDSa. Nie wiem jednak, czy się opłaca i czy nie poczekać miesiąc dłużej i kupić PSP. Na DSie jest moja ulubiona gra (Harvest Moon), na PSP też (MGS). Proszę o pomoc. Szeregowy Siwek.

Nie sposób wybrać. Kochamy PSP za MGS, za Silent Hill i możliwości multimedialne, a DS ma tak niesamowite gry, jak Zelda i nie potrafiłbym Ci powiedzieć, żebyś go olał. Jeśli DS jest Twoją wymarzoną konsolą, inwestuj. Tylko miej na uwadze, że ten sprzęt nie ma mocnego wsparcia w Polsce i czasem możesz mieć problem z zakupem gier, ale dla chcącego nic trudnego.

Witajcie. Pewnego czasu wyszła na PS2 gra Pro Evo Management. Co z kontynuacją?

Chyba nie cyknęło, bo nie słyszeliśmy, żeby Konami miało zamiar działać w temacie.

Na przykład przypomniałam sobie czasy, kiedy moja siostra dostała na komunię Commodore 64 i jak to się siedziało przy szarej klawiaturze, czarnych „dżojstikach", wgrywało gry z kaset albo wielkich dyskietek i wyczekiwało na pojawienie się logo gry po występie czarno-różowych pasów wesoło śmigających po ekranie telewizora wraz z dźwiękami, których nie zapomnę do końca życia (dziś można je opisać jako pijaną drukarkę, którą oblazły mrówki).
Potem się grało – tymi kwadracikami i trójkątami, które łaziły w jedną i drugą stronę, podskakiwały i strzelały innymi kwadracikami i trójkątami. To była czysta zabawa.

↳ Ale jakże pobudzała wyobraźnię...

Kiedym miałam z pięć, sześć lat zadzwonił do mnie kolega (pewnie mama wykręciła za niego numer, hehe) i powiedział: „Gosia? Cześć, chodź, ja mam gierkę".

↳ Dobre. Naprawdę cholernie dobre. Tego jeszcze nie próbowałem.

I poszłam pogiercować dwa domy dalej na Pegasusie w Bombermany, Tanki, Mariany i wszystko, co było. Później pojawił się PSX – Szarak, który zmienił mój pogląd na granie (a i tak jak na dziewuchę byłam całkiem uświadomiona). Z wypiekami na twarzy cięło się dniami i nocami w te gry, które miały „grafę", jakiej człowiek w życiu jeszcze nie widział. Dostawało się szlabany na konsole za złe oceny, czy spóźnienie się do domu. Ale i tak, jak nie było mamy, szybko włączało się TV i grało, choćby te 15 minut. To była czysta zabawa.
Z czasem jednak coś zaczęło być nie tak.
Dlaczego ludzie zaczęli się kłócić, która konsola lepsza? Dlaczego zaczęli wyśmiewać wszystko to, co pojawiło się na rynku? Dlaczego przestali się cieszyć z grania, a zrobili z tego hobby pole bitwy? Dlaczego najprężniej rozrastającym się tematem na forum są „Wojny Konsolowe", w których gracze obrzucają błotem konsole i nieraz ich posiadaczy?

↳ Bo to siedzi w ludziach. A zresztą do odpowiedzi na to pytanie powinniśmy zaprosić Grabarza, który dowcipnie, trafnie i zwięźle opisuje takie zjawiska.

Skąd nagle świadomość, że gracze są oszukiwani przez wydawców i twórców, że wszystko to nagle mainstream i robione dla pokolenia MTV? I dlaczego MTV jest już najgorszą stacją (pseudo. Właśnie, dlaczego pseudo?) muzyczną i jej widzów postrzega się jako upośledzoną umysłowo młodzież?

↳ Chyba MTV przechodzi kryzys dojrzewania. Jej pokolenie już z niej wyrosło, a ono samo jest już za dorosłe na pokolenie nowe. I stąd te kilkanaście coraz dziwniejszych i mniej muzycznych programów tematycznych. Co z kolei nie bardzo podoba się osobom, które kojarzą stację z teledyskami.

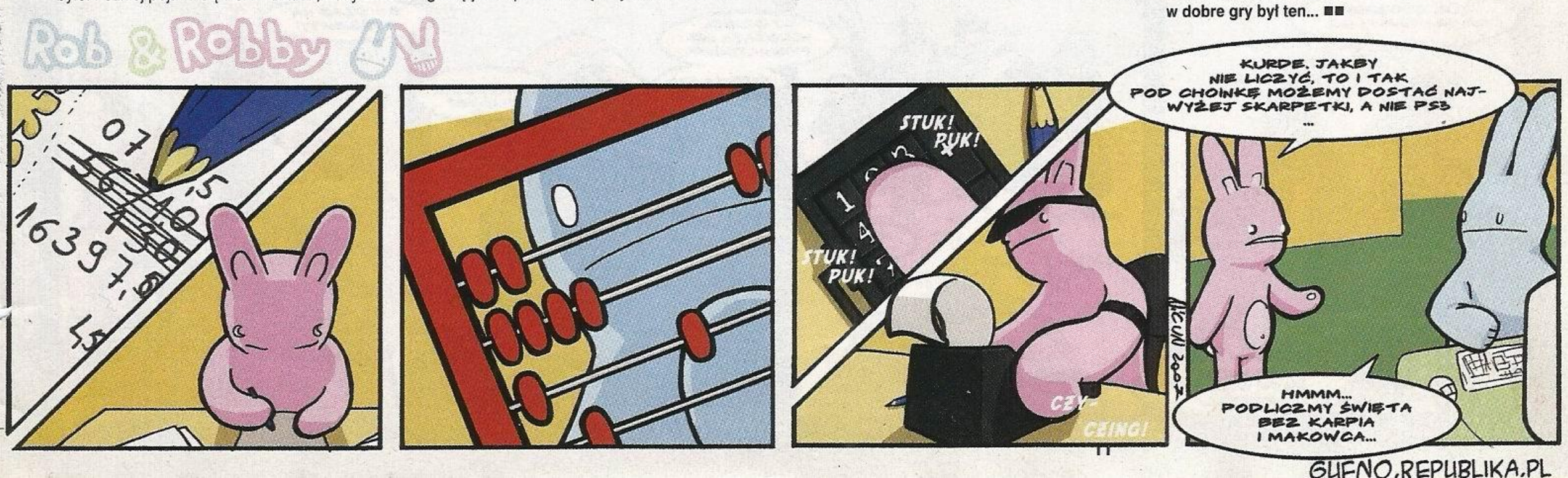
Czy dorastamy razem z konsolami? Chyba tak. Konsole dorastają i dojrzewają razem z nami, graczami, którzy wychowywali się na nich. Tak samo jak my zaczęliśmy rosnąć i zdobywać wiedzę, tak one dostawały coraz więcej pamięci. W miarę jak zaczęliśmy dorastać, zaczęły również rosnąć nasze wymagania. Tak samo stało się z konsolami, a co najważniejsze, z grami.
Skoro jesteśmy już „dorośli" i nasz sprzęt również, to czy oznacza to, że nie potrafimy się już z nimi dogadać? Że nie umiemy już się dobrze bawić przy grach, chociaż są głupawe i nie mają sensu jako takiego? Że nie wystarczy nam już prosta melodia w tle i musimy dostawać rzeczy skomplikowane i trudne, bo inaczej gra to crap i totalna żenada dla dzieci MTV? Naprawdę nie umiemy czasem wyłączyć mózgu?

↳ Och, umiemy. Tylko nie chcemy tego robić przy telewizji, a chcemy – przy grach. I dlatego ostatnie lata są dla branży gier video najtłustszymi w historii. I z tego mamy się cieszyć. Przecież im więcej osób zaczyna się czymś interesować, tym większa szansa, że zaczną się tym interesować coraz mniej fajne osoby. A że część z nich ma dostęp do internetu – najgłośniejszej tuby dla malkontentów w historii świata – to i słyszymy te głosy, które na wysłuchanie nie zasługują.

No więc jak to jest, gracze? Potrafimy się jeszcze cieszyć naszym hobby i faktem poświęcania mu czasu? Czy też musimy dostawać gry, w których sensu fabuły nie wyłapie się za pierwszym razem, a do potyczek należy podchodzić po kilka razy, mieć małpią zręczność i napakowane postaci?
Czy mała rzecz nadal cieszy? ;)
Zostawiam powyższe kwestie do przemyślenia (lub i nie) i pozdrawiam.
Lady Luck

PS: Gdyby ten mail wzbudził zainteresowanie tematem, zapraszam na forum do działu NEON, w którym jest odpowiedni topic i dyskusja.

↳ Bardzo ładnie – zachęcam do zabrania głosu na forum i w mailach.
A teraz, żegnam wszystkich aż do przyszłego roku. Oby był równie obfity w listy od Was, jak w dobre gry był ten... ■■



O TERRORYSTACH, FACETACH, KTÓRZY MAJĄ WIELKIE ORGANY I DZIEWCZYNKACH SKĄPANYCH W LODOWATEJ WODZIE

Pomyślałem sobie: czego bym chciał od Świętego Mikołaja, jeśli chodzi o gry? Ale chwila, przecież nie wierzę w Św. Mikołaja...

No fakt. Ale z drugiej strony nie chodzi o samego Mikołaja, a o to, czy mam jakieś marzenia, czy wszystko mi jedno, byle było fajnie. I nie musiałem długo czekać. Odpalam ja sobie grę Folklore (PS3) i co widzę w intrze... Mała dziewczynka stoi z listem w dłoni na pokładzie kutra. Kożuszek, kapelutek, za burtą fale tak mroźne, że czuję przed telewizorem sople w nosie. Lalunia w kapelutku dzierży w ręku list od matki, która podobno zaginęła siedemnaście lat wcześniej, a teraz pisze z jakiejś zabitej dechami wioski, że chce się spotkać. Dziewczynka wypatruje lądu z kutra, bo wie, że tam gdzieś jest jej mama (zaginiona siedemnaście lat wcześniej, do diabła! – dziewczynka nie może jej pamiętać). A tymczasem kapitan oznajmia, że dalej nie popłynie, bo wioska jest przeklęta i on w ogóle nie, a w ogóle to absolutnie się nie zgadza i bez dyskusji, amen.

Zgadniecie co robi dziewczynka? Zgadniecie. Dziękuje za podwózkę i skacze do wody. W następnej scenie jest już suchutka i wyczesana, kapelutek wyprofilowany, loczki podwinięte... Łapię się za głowę przy konsoli. Bo wiecie, wyobrażam sobie od razu tę scenę, kiedy designer przychodzi do szefa i mówi:

- Wiem, zrobimy takie intro od razu, wiesz, rzut na taśmę. Ona stoi na kutrze z tym listem, ale kapitan nie chce dopłynąć. I ona skacze do lodowatej wody w tym ubraniu.
- Luz – odpowiada jego boss. – A dalej?
- No w następnej scenie, to już jest na brzegu i ma się udać na plażę i mamy taki tutorial.
- Pomysł zajebiocha! – unosi się szczęściem boss, nie widząc w tej scenie żadnych znamion skrajnego debilizmu. – Bierzemy.
- Dobra – designer jeszcze nie skończył. – Ale mamy wprowadzić jeszcze jednego bohatera. Takiego detektywa.
- No to jak? Wiesz, parędziesiąt osób czeka na jakiś przyciosany scenariusz sceny wprowadzenia tego kolesia. Wiesz, coś z wykopem, żeby od razu zassało gracza...
- Chę chę... - śmieje się skośnooki designer pod wątłym wąsem. – Otóż mamy takie wejście, że nie uwierzysz.
- Zabij mnie!
- Otóż ten detektyw pracuje dla czasopisma o zjawiskach nadnaturalnych. I wyobraź sobie któregoś dnia sobie siedzi, a tu ktoś dzwoni do niego i krzyczy, że właśnie umiera! I że jest w wiosce Doolin... A tu, uważasz, on właśnie czytał w swoim piśmie o Doolin, że to wioska umarłych. I on jedzie do tej wioski! Tadaaaaa! Co Ty na to?!
- MAASAAAKRA! Ile chcesz podwyżki?!

Nie wiem... Ale jeśli to tak nie wyglądało, to nie wiem jak. Czego jak czego, ale jestem miłośnikiem dobrej historii w grze. Ciekawej. Dlatego, pomimo pewnych wypłaszczeń uwielbiam serię MGS i zawsze czekam na kolejną część. I rozumiem czemu Snake musi w końcu umrzeć. Ale to, co się dzieje w kwestii scenariusza w grach, to jest jakaś poracha miękką kredą szkicowana.

W strzelankach podobnie. Kiedyś chodziło o Rosjan i Amerykanów, więc nazywało się te kraje różnie, ale wiadomo było o kogo chodzi. Teraz wystarczy powiedzieć, że walczymy ze światowym terroryzmem i wszystkie kłopoty rozwiązane. Nie wiadomo do końca kto, ale terrorysta, więc właściwie wszystko jedno. Terrorystów można zabijać całymi wagonami. Trudność polega na tym, że scenariusze są wciąż proste i układane na jedno kopyto. Jak w – za przeproszeniem – konkursie dla ludzi z problemami z koncentracją, składają się z urywków, przesłanie zerowe i wygląda jak posklejany naprędce teledysk MTV (choć może MTV to nie jest za dobre odniesienie, bo w MTV muzyki jest coraz mniej).

Do HALO, MGSów, Splinter Celli, Syphon Filterów, Resident Evilów, Devil May Cryów dopisuje się kolejne scenariusze, w których już nawet nikt się nie męczy, bo i po co, skoro wszystko już było. Dobrzy nie raz okazywali się źli. Źli nie raz okazywali się dobrzy, przyjaciele zdradzali, wrogowie przechodzili na stronę naszą, matki zaginione okazywały się żyć, a żywe matki okazywały się martwe. Odbijano porwane córki, a córki te okazywały się być złoczyńcami. Umierali: ojcowie, przyjaciele, matki, dzieci, wujostwo. Zabijani z naszej reki, swojej, wrogów, przyjaciół, psów, kotów, saren, wombatów, kapibar, kurna wszystkiego. Jeszcze raz: skoro wszystko już było, to po co się męczyć?

No właśnie. Chociażby dlatego, żeby jakąś wiedzę kulturową przekazać. Jakąś mądrość. W ciekawy sposób. Fajny... wybitny. Gdybym ja robił grę, chciałbym, żeby przynajmniej te parę tysięcy osób, które w nią zagra, na przykład opowiedziało scenariusz swoim dzieciom na dobranoc, bo będzie ciekawy.

Tego drugiego dna mi brakuje. Wiecie o czym jest bajka o czerwonym kapturku? Myślicie, że o czerwonym kapturku. Pamiętacie, co niesie Kapturek babci? W oryginale, rzecz jasna. Otóż niesie wino i ciasto. Chorej babci. A co mówi jej mama? Żeby nie zbaczała z drogi. Kapturek zbacza i spotyka wilka. Czy wiecie już, o czym jest bajka o Czerwonym Kapturku? Pamiętacie jaki jest wilk? Zły? Nieprawda. Jest miły, szarmancki, opiekuńczy, dobry... Aż chce się dodać: męski, dojrzały, interesujący. Czy wiecie już o czym jest bajka o Czerwonym Kapturku? Wilk udaje się do domu babci, gdzie babcię konsumuje. Wiecie gdzie ją konsumuje? A potem co robi? Przebiera się. I włazi do wyrka. Po co? Nie mógłby poczekać w szafie, albo w drugim pokoju? Czy wiecie już o czym jest bajka o Czerwonym Kapturku? Wchodzi Kapturek i o co pyta wilka? Dlaczego wilk ma takie duże różne rzeczy. A co wilk odpowiada? Że to dlatego, żeby Kapturek miał z nim lepiej. Czy wiecie już o czym jest bajka o Czerwonym Kapturku? Co się potem dzieje? Wilk konsumuje kapturka. Zastanawialiście się gdy te dwie kobiety zostały skonsumowane, że zaraz wrócą do opowieści i nic im nie będzie? Dobra. Dalej. Kto się pojawia w bajce i z czym? Gajowy z fuzją. Co robi? Rozpruwa brzuch wilkowi, który śpi w najlepsze. Teraz uwaga, będzie hit, którego mężczyźni nie mogą ogarnąć (a ja Wam nie ułatwię). Gajowy mówi: „zabijmy skurw...." (znaczy tak nie mówi, ale pewnie myśli). A co na to babeczki? „O, nie. Zaszyjmy mu w brzuchu kamienie i wypuśćmy. Będzie wyspany, zadowolony, usatysfakcjonowany i będzie sobie biegał po lesie". Czy wiecie już o czym jest bajka o Czerwonym Kapturku? Dlaczego jest to bardzo ważna bajka dla dziewczynek? Jeśli nie wiecie, zapytajcie mam, albo żon.

DOBRZY NIE RAZ OKAZYWALI SIĘ ŹLI. ŹLI NIE RAZ OKAZYWALI SIĘ DOBRZY, PRZYJACIELE ZDRADZALI, WROGOWIE PRZECHODZILI NA STRONĘ NASZĄ, MATKI ZAGINIONE OKAZYWAŁY SIĘ ŻYĆ, A ŻYWE MATKI OKAZYWAŁY SIĘ MARTWE

Takich fajnych, mocnych przekazów mi brakuje w grach. Ale gdzie ich szukać, skoro designer przychodzi do szefa i mówi:

- Ona stoi na kutrze z tym listem, ale kapitan nie chce dopłynąć. I ona skacze do lodowatej wody w tym ubraniu...

Dżizas... Wypatrujcie dobrych historii. Może będę daremny, ale skoro mieć marzenia, to mieć. Życzę sobie na święta, od Mikołaja fajnych, ciekawych historii. Obyśmy ich znali jak najwięcej.

■■ Grabarz

www.playstation.pl

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

PLAYSTATION® Store

W POLSCE JUŻ OD 8 LISTOPADA

PEŁNE WERSJE GIER NA PS3

Tekken 5: Dark Resurrection Online (79zł) – jedna z najpopularniejszych serii gier doczekała się swojej wersji na PS3 w fantastycznej oprawie graficznej Full HD 1080p, oraz trybu rozgrywki sieciowej. Sprawdź się w pojedynkach z najlepszymi graczami z całego świata!

DODATKI DO GIER NA PS3

Ściągaj dodatki do swoich ulubionych gier na PS3! Nowe mapy do **Resistance: Fall of Man** (15 zł), samochody i trasy do **MotorStorm** (już od 8 zł!), oraz wiele więcej.

DARMOWE DEMA GIER NA PS3

W każdy czwartek nowe materiały – tylko na PLAYSTATION®3!

This is living

PLAYSTATION 3

"PS" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. "This is Living" is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. "Blu-ray Disc" and "BD" are trademarks. All trademarks, artwork and associated imagery are trademarks, registered trademarks and/or copyright material of their respective owners. All rights reserved.

PLAYSTATION.PL

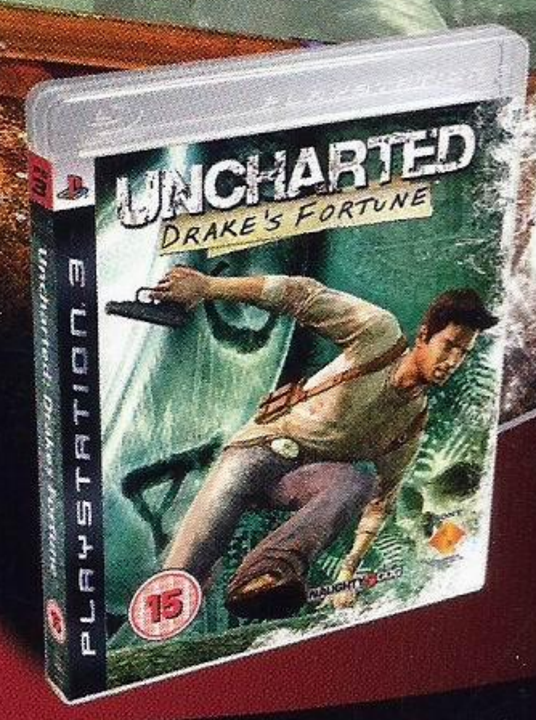
16+
www.pegi.info

Czasami to co zostało zagubione, nigdy nie powinno być odnalezione.

Wskazówka znaleziona w trumnie Sir Francisa Drake'a, naprowadza łowcę przygód Nathana Drake'a na ślad mitycznego skarbu El Dorado. Niestety, ekspedycja nie przebiega zgodnie z planem. Zagubiony na tajemniczej wyspie, ścigany przez bezlitosnych najemników, Nathan walcząc o przetrwanie, odkrywa przerażające sekrety tego miejsca...

PREMIERA: 5 GRUDNIA 2007
TYLKO NA PLAYSTATION®3

NAUGHTY DOG



This is living

PLAYSTATION 3

"PlayStation" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. Uncharted: Drake's Fortune is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Created and developed by Naughty Dog, Inc. All rights reserved.
©2007 Sony Computer Entertainment America Inc.